TEMAS INESQUECÍVEIS #3

Nº 27

JOGOS DE CORRIDA

Os grandes campeões das pistas clássicas dos videogames

TOP GEAR

Segredos nunca antes revelados da trilogia do Super Nintendo

OUTROS JOGOS

- **Out Run**
- **Gran Turismo**
- **Road Fighter**

PÔSTER GRÁTIS

LADO A: 40 JOGOS DE CORRIDA

LADO B: GRID DE LARGADA

Publicidade (publicidade@europanet.com.br)
Diretor: Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe: Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Criação: Daniel Bordoni (11) 3038-5103
Tráfego: Gabriela Saraiva

Comercial
Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone: 0800-8888-508
São Paulo: (11) 3038-5050
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Impressão: Prol Gráfica

FOI DADA A LARGADA

O mundo dos videogames é bastante cíclico, e a popularidade dos gêneros varia de geração para geração. Os jogos de corrida são uma exceção dessa tendência, porque estiveram presentes desde os primórdios, e o progresso da tecnologia permitiu títulos ainda mais avançados. Nesta edição, você vai acompanhar quatro representantes do gênero que mostram bem essa evolução. Cada jogo é de uma época diferente e tem uma proposta distinta. *Road Fighter* exibe corridas no meio do tráfego com uma visão aérea; *OutRun* se foca no prazer de pilotar sob belas paisagens; *Top Gear* traz competições frenéticas com carros cheios de nitro; e *Gran Turismo* apresenta um realismo inédito, com uma imensa quantidade de automóveis. Escolha o seu veículo e pise fundo.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Daniela Momozaki – CRB8/7714)

Jogos de corrida: três gerações de heróis que consolidaram o sucesso dos videogames / Humberto Martins (organização)
São Paulo : Editora Europa, 2015 (Old! Gamers : Temas Inesquecíveis, 2)

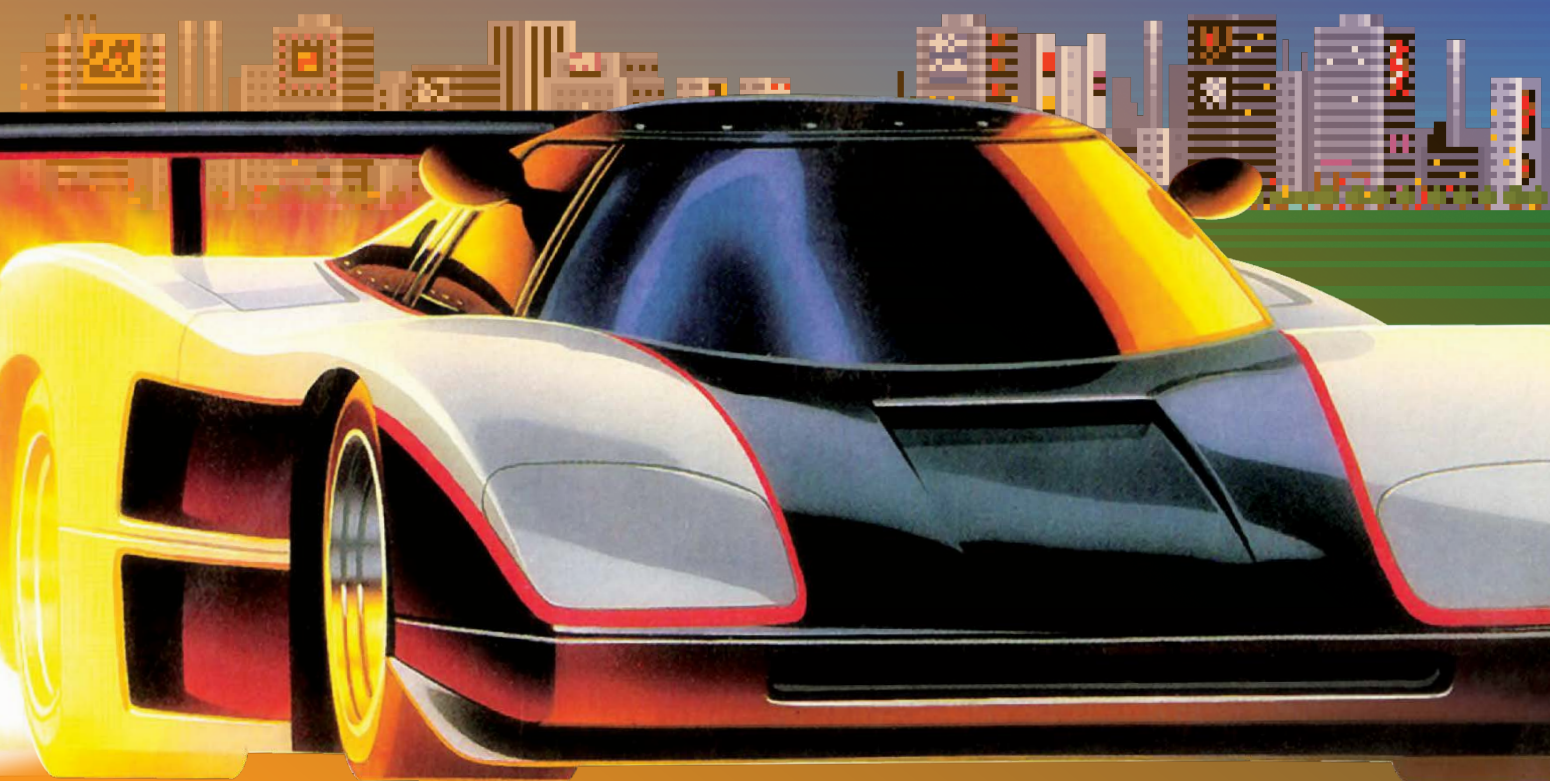
ISBN: 978-85-7960-302-0

1. Videogames I. Título II. Martins, Humberto

CDD 794.8

Índice para o catálogo sistemático
1. Videogames : 794.8

Conheça segredos nunca antes revelados da saudosa trilogia da Kemco que brilhou no Super Nintendo, uma das séries de corrida mais populares no Brasil

Por Jonathan Vincent

Top Gear é um caso peculiar da história do Super Nintendo. Criado pela desenvolvedora inglesa Gremlin Graphics e publicado pela empresa japonesa Kemco, o jogo é obscuro no resto do mundo, mas adorado no Brasil, apesar de não ser revolucionário nem adicionar elementos inéditos ao gênero. Para revelar detalhes até então desconhecidos da produção desse título tão nostálgico para o público brasileiro, entrevistamos o programador e o compositor de *Top Gear* nesta reportagem especial. Nas próximas páginas, você irá entender por que a série ainda é uma das mais queridas da era 16-bit, mesmo com a concorrência enorme na época do lançamento.

TOP GEAR

No começo dos anos 90, títulos de corrida já não eram novidade para ninguém. Desde o Atari 2600, a ideia de ter um jogo com a câmera atrás do veículo controlado já havia sido amplamente explorada. Na era 16-bit, enquanto o Mega Drive contava com clássicos como o urbano *OutRun* e todo o realismo da série *Super Monaco GP*, o SNES não tinha nenhum jogo de corrida convencional realmente relevante no início de vida do console. O futurista *F-Zero* marcou presença com suas corridas de hovercars, mas ainda assim faltava um título mais tradicional. *Top Gear* preencheu essa lacuna na biblioteca do aparelho de forma memorável em 1992. Responsável pela programação dos dois primeiros títulos da série na softhouse Gremlin Graphics, Ritchie Brannan revela, em entrevista à **OLD!Gamer**, a simples fórmula do sucesso do clássico: "Gameplay simples, mas aperfeiçoado e uma trilha sonora matadora".

O embrião da série

A maior mentira que se pode dizer sobre *Top Gear* é que o título foi baseado em *Rad Racer* (1987), uma rara investida da Square no gênero de corrida para NES. Não só isso: *Top Gear* sairia para o console 8-bit, mas a própria Nintendo teria solicitado à Kemco o lançamento do jogo para Super Nintendo. Essas informações, provavelmente originadas na página em português do Wikipédia de *Top Gear* e disseminadas em sites, fóruns e blogs brasileiros, não procedem. A única semelhança entre os dois jogos é o fato de

- **Ano:** 1992
- **Publicação:** Kemco
- **Desenvolvimento:** Gremlin Graphics
- **Plataforma:** SNES

O jogador pode escolher entre quatro veículos disponíveis

ambos serem de corrida. A verdadeira inspiração de *Top Gear* foi a série *Lotus*, lançada para o computador Amiga. Brannan põe fim na controvérsia: "*Top Gear* não teve inspiração em *Rad Racer* em nenhum momento. Eu nem sabia da existência desse jogo até hoje".

Lotus se assemelha a *Top Gear* em diversos aspectos. A franquia foi publicada pela Gremlin Graphics e desenvolvida pela Magnetic Fields. O primeiro da trilogia foi *Lotus Esprit Turbo Challenge* (1990). Nele, a tela também é dividida em duas (o que não faz muito sentido, já que uma artwork preenche a parte inferior ao se jogar sozinho) e os pit stops servem como elemento de estratégia para se fazer uma boa corrida. Além da trilha sonora composta por Barry Leitch que foi reaproveitada em *Top Gear*.

No entanto, toda essa inspiração não foi comunicada aos desenvolvedores da Magnetic Fields antes do lançamento de *Top Gear*, em 1992. Andrew Morris, um dos criadores de *Lotus Esprit Turbo Challenge*, declarou à revista Retro Gamer #87 que ver o jogo de SNES utilizar tantos elementos de sua obra causou espanto no escritório da Magnetic Fields. Como a marca era propriedade da produtora Gremlin Graphics, não havia o que fazer por parte dos desenvolvedores originais, que tiveram de engolir seco as semelhanças. "Muitos reviews mencionaram a similaridade e eu acho dizer que foi... hum... 'altamente influenciado' por Lotus", ressalta Morris à Retro Gamer.

Ritchie Brannan se defende, dizendo que Shaun Sothern (o cocriador da série *Lotus*) visitou os escritórios da Gremlin em dado momento para discutir ideias de um novo jogo de corrida. Algumas delas foram parar em *Top Gear*. "Apesar da inspiração, há de se ressaltar que o título era completamente novo, com nova arte, código e identidade", diz.

Quatro meses de correria

Especialmente nos primeiros jogos do Super Nintendo, era muito comum ver um exibicionismo técnico das capacidades do console, abusando dos efeitos do Mode 7. *Top Gear* não é diferente e já na tela-título o logotipo aparece girando a fim de impressionar e cativar o jogador. Para fazer isso, Brannan teve de superar certos contratempos. "O jogo foi feito usando um kit de desenvolvimento produzido internamente pela Gremlin. Para ajudar, eu tinha acesso a uma cópia de

Os pit stops trazem mais estratégia ao jogo

Cartuchos piratas com vários jogos ajudaram a alavancar a fama do jogo no Brasil (Reprodução/SNES Central)

O MISTÉRIO DO MENU

O menu principal do jogo traz uma fotografia em preto e branco do que parece ser um circuito de automobilismo. Por conta do texto exibido e da baixa resolução gráfica, fica difícil de visualizar do que se trata a imagem. Na verdade, ela é uma foto do autódromo de Detroit, nos EUA. O local abrigou provas da Fórmula 1 de 1982 até 1988, ano em que foi tirada a foto. O circuito funcionava como o GP de Mônaco, onde o percurso é feito no meio das ruas da cidade. O brasileiro Ayrton Senna foi o maior ganhador da prova, ao vencê-la três vezes. O autor do registro é desconhecido e, segundo Ritchie Brannan, a imagem não possui razão especial para estar ali. "Ela foi escolhida de forma aleatória, já que na época não havia muitas maneiras de obter referências fotográficas como hoje", revela.

Hollywood e outros lugares famosos estão representados no jogo

Nas alucinantes corridas de *Top Gear* os veículos também passam por túneis

alguns documentos não oficiais muito mal traduzidos do japonês. A primeira tarefa era ser capaz de configurar o hardware e corrigir vários erros. Eu me lembro que a próxima coisa que fizemos foi a tela-título, na qual usamos o Mode 7 para dar aquele efeito", afirma. "Em dado momento, também íamos usá-lo para renderizar as pistas, mas as limitações com memória e sprites eram muito grandes."

O programador buscou outra solução para contornar as restrições de hardware. "A próxima e mais significante tarefa era produzir a rolagem das pistas. Elas consistiam de uma tela ocupada por um grande triângulo desenhado com um conjunto de caracteres cuidadosamente construído. Esse triângulo então se transformava usando as mudanças de rolagem e o ciclo de cores no branco horizontal de cada linha dos frames", diz. "Depois que as pistas foram feitas, adicionamos os sprites (feitos à mão por nossos artistas) e a sobreposição."

A parte mais importante do jogo, o gameplay, veio na sequência no ágil trabalho de Brannan. "Eu me lembro de passar muito tempo trabalhando nas marchas, colisões e Inteligência Artificial dos outros carros, mas o sistema como um todo era bem

CARROS

Cannibal (vermelho)
De todos os veículos é o que tem a mais alta velocidade máxima. Porém, isso dificulta na hora de fazer as curvas e de abastecer nos pit stops, já que a caranga bebe gasolina que nem água no decorrer da partida.

Razor (roxo)
As curvas são mais fáceis de lidar, pois a velocidade máxima e a aceleração são mais baixas do que o normal. É um carro mais recomendado para quem domina a mecânica do jogo e está a fim de um verdadeiro desafio.

Weasel (azul)
Rápido e balanceado são características que resumem bem o azulão. Com ele, as curvas podem ser feitas de forma mais agressiva, mas sem comprometer o andamento da corrida. Destaca-se também pelo baixo consumo de gasolina.

Sidewinder (branco)
O mais fácil de todos os carros para dirigir e o mais indicado para que procura mais facilidade no jogo logo de cara. Com boa velocidade, é ideal de controlar antes de partir para os outros veículos mais complexos.

simples. A maior parte do tempo do trabalho foi gasta nos gráficos, já que a programação foi rápida. A última coisa a se fazer, assim que o jogo estava funcionando, foi adicionar os menus", comenta o programador. "Levamos quatro meses para concluir o desenvolvimento."

Mesmo com um ciclo de produção curto para um jogo de Super Nintendo, é impressionante como Brannan e equipe deixaram *Top Gear* tão caprichado. A começar pela direção das carangas. Os quatro carros disponíveis não são simples cópias com cores diferentes. Fatores como velocidade, aceleração e consumo de combustível são elementos chaves na hora de escolher qual pilotar. Isso afasta o

Ritchie Brannan foi o principal responsável por *Top Gear* no início da série (Reprodução/ acervo pessoal)

O nitro ajuda a recuperar o tempo perdido nos pit stops

gameplay do tradicional vire para a direita ou para a esquerda e desvie dos carros, que predominava na época. Outro elemento chave, principalmente nas fases mais avançadas, são os pit stops. O jogador precisa ficar ligado no medidor de gasolina para não parar no meio do caminho durante uma corrida – ter de assistir em silêncio seu veículo sendo ultrapassado por vários rivais até o final da prova é o maior pesadelo dos jogadores de *Top Gear*.

Felizmente, para recuperar o tempo perdido ou fazer os adversários comer poeira, existem os nitros. Com eles, seu carro ganha temporariamente muito mais velocidade do que o normal. "No começo do desenvolvimento, nós imaginamos como seria legal acelerar estupidamente rápido nas pistas. O nitro nasceu do desejo de querermos mostrar o quão divertido era isso", revela Brannan.

Ao todo, oito regiões com quatro pistas cada estão disponíveis. O progresso é gravado por meio de passwords ao final de cada região. A primeira das 32 provas, Las Vegas, fica na memória pela música incrível e cenário desértico. Pouco depois vem Nova York, apresentando o conhecido horizonte de arranha-céus em uma corrida noturna. Essa alternância entre períodos de dia e noite traz variedade ao jogo. "Precisávamos de paisagens reconhecíveis que pudéssemos reproduzir nos cenários de fundo e o objetivo era agradar o maior número possível de pessoas. Foi feita então uma lista com pontos de referência bem conhecidos mundialmente e então a resumimos aos territórios nos quais o jogo seria distribuído. O trabalho de Paul Gregory e Bernie Drummond, a equipe de arte de *Top Gear*, foi excelente", exalta Brannan. A limitação dos gráficos da época dificultava representar esses cenários, porém alguns elementos tratam de situar melhor o jogador. Na Floresta Amazônica, por exemplo, placas com os dizeres "salvem as árvores" podem ser vistas. Assim como na pista de Los Angeles, onde o famoso letreiro de Hollywood é reproduzido ao fundo.

Outro diferencial é a presença de um rival controlado pelo computador, cujo desempenho na corrida é monitorado

PILOTO TAGARELA

Os dois primeiros jogos possuem a característica de o piloto lançar frases de efeito em momentos cruciais, como quando é feita uma ultrapassagem, ao bater em uma placa ou utilizar um nitro. No *Top Gear* original, havia algumas diferenças entre os diálogos apresentados nos balões em cada versão. A edição americana, por exemplo, evita o profanismo contido nas palavras "inferno" e "bunda", presentes na versão europeia. Dessa forma, "What the hell??" ("Mas que inferno??") virou "What the heck??" ("Mas que porcaria??") e "Yo butt head!!" ("Seu cara de bunda") se tornou "Yo bone head" ("Seu cabeça de osso!!"). Além deles, "Kiss my ass" ("Beije minha bunda") foi completamente excluído. Todas as mudanças nesses diálogos foram feitas pela sempre conservadora Nintendo of America, de acordo com Ritchie Brannan. "A versão europeia só não teve os xingamentos removidos por conta da falta de tempo antes de o jogo ser lançado, apesar de serem bem leves", revela o programador. Já a versão japonesa tem diversos dizeres diferentes e de fácil entendimento para o público nipônico.

FUSÃO NA CAPA

Os dois primeiros games da série possuem capas semelhantes, nas quais um modernoso carro ilustrado é exibido. No entanto, o veículo não é controlável nos jogos da franquia e não possui qualquer indicação de que modelo teria inspirado a arte. Consultamos Thiago Moreno, jornalista do site iCarros e fanático por automóveis em geral, para descobrir de onde veio a inspiração. Segundo o especialista, a ilustração não é baseada em nenhum carro em específico e sim em uma mescla entre os designs dos veículos que competiam na tradicional 24 Horas de Le Mans (categoria de protótipo) e o Honda NSX, o qual Ayrton Senna ajudou pessoalmente no desenvolvimento.

"Na época do jogo, os maiores expoentes de velocidade, assim como hoje, eram os carros da Fórmula 1. Mas, como a temática do jogo era corrida de rua, os carros de F-1 ficariam um pouco fora de contexto. Então, na minha opinião, eles usaram os carros de Le Mans como base por serem mais similares a veículos comuns e utilizaram os traços do Honda NSX, que era um carro bem famoso da época", completa o jornalista.

Nas pistas noturnas, o farol não faz muita diferença – é só um detalhe visual

Qual a semelhança com o Rio de Janeiro da vida real?

na parte inferior da tela. Infelizmente, não é possível jogar em tela cheia por causa disso. Em contrapartida, há multiplayer. Se hoje em dia dividir uma pista junto de um amigo é algo bastante comum, na ocasião não havia tantos jogos de corrida com essa característica. *OutRun*, *Super Monaco GP* e *F-Zero* não têm modo de dois jogadores, o que fez desse componente um grande aspecto de *Top Gear*. Tanto que a propaganda veiculada em revistas da época se baseava nisso e até a capa do jogo destacava o multiplayer. A revista brasileira GamePower #1, publicada em julho de 1992, já cantava a bola sobre a vantagem em relação à concorrência: "É uma espécie de *OutRun* (Sega) bem melhorado, para dois jogadores. Vale um aviso: vicia".

Todos esses elementos não eram exatamente inéditos para quem jogava nos computadores, mas eram uma grande novidade para os donos de consoles. Se engana quem pensa que desenvolvedores quebraram a cabeça para trazer a fama de revolucionário ao clássico. Brannan diz que vários outros jogos de carro foram observados e que eles apenas tinham "ideias básicas que queríamos para o jogo e o resto evoluiu disso".

O modo para dois jogadores foi amplamente promovido nas propagandas do jogo em revistas

Nostalgia musical

Até hoje, o tema principal de *Top Gear* ecoa na mente dos jogadores que queimaram o asfalto no jogo de corrida 16-bit. Mas você sabia que quase toda a trilha sonora do clássico para Super Nintendo é baseada nas músicas da série *Lotus*? E que esse trabalho de adaptação das faixas para *Top Gear* foi feito em apenas cinco dias?

Em entrevista à **OLD!Gamer**, Barry Leitch conta como esse processo foi difícil. “Eu trabalhava para uma empresa [Imagitec Design] que prestava serviços à Gremlin Graphics e fazia a trilha sonora da maioria dos jogos deles. Na época, ainda não tínhamos feito nenhum título do SNES e os kits de desenvolvimento do console eram caríssimos. A Gremlin tinha um kit, mas os programadores estavam usando para criar *Top Gear*. Então, a companhia na qual eu trabalhava não tinha como converter os samples instrumentais para o console, sendo a única saída uma estação de trabalho que custava mais de £ 20 mil, que também não tínhamos”, afirma. “Tivemos de mandar alguns samples para a Kemco, para que eles fizessem a conversão, que receberíamos em disquetes dias antes de o jogo ser finalizado.” O incumbido dessa tarefa na produtora japonesa foi Hiroyuki Masuno, compositor da versão para NES do clássico adventure *Shadowgate*.

Por sorte, o gelo não invade a pista

Foram diversas as dificuldades de Leitch. “Imediatamente, fui despachado para Sheffield, Inglaterra, onde estavam fazendo *Top Gear*, para trabalhar com um sistema que eu nunca tinha visto na vida e sem instruções para me ajudar. Havia apenas cinco dias para finalizar o trabalho. Passei muito tempo fazendo testes e aprendendo a mexer no sistema, até que consegui completar o tema da primeira corrida”, revela. “Porém, como faltava pouquíssimo tempo, foi decidido que eu estava autorizado a reutilizar algumas faixas da série *Lotus* que eu havia criado e melhorá-las. O processo se resumiu a adicionar um arpejo nas composições, aproveitando o fato de o SNES ter canais extras de áudio em relação ao Amiga

INSPIRAÇÃO PARA O ROCK E... FORRÓ?!

O tema principal do jogo é capaz de fazer qualquer jogador das antigas “suar” os olhos com a clássica entrada. No entanto, a banda britânica Muse foi mais longe e se inspirou na base para compor a faixa “Bliss”, do disco *Origins of Symmetry* (2001). Um sample parecido com a melodia do começo do tema é tocado em looping durante toda a canção. Segundo o InMuseWorld.net, fansite da banda, o vocalista Matthew Bellammy já afirmou que essa é uma de suas músicas preferidas e que pegou a melodia em “algum software para crianças” que ouviu quando tinha cinco anos de idade, não sabendo ao certo do que se tratava. No entanto, a declaração original não é encontrada em nenhum outro lugar e o cantor tinha cinco anos em 1983, pelo menos nove anos antes do lançamento de *Top Gear*, o que deixa em dúvida se houve inspiração. De qualquer forma, a semelhança não deixa de ser notória.

Já no Brasil, quem se inspirou foram os forrozeiros. Jogar as palavras “Top Gear Forró” na busca do YouTube rende uma série de resultados em que bandas do gênero usaram a música como fundo para suas composições. Totalmix, Forró Estourado, Forró Sacode e Solteirões do Forró estão entre alguns dos grupos que “homenagearam” o título. A banda Edredom foi ainda mais longe e fez um clipe inspirado no jogo. O compositor da série, Barry Leitch, está ciente dessas versões. “Eu ouvi há um tempo e minha primeira reação foi: ‘Ei, onde está meu dinheiro?!’ Em contrapartida, acho que qualquer música soa melhor quando há meia dúzia de mulheres brasileiras lindas dançando no palco em vestidos apertados (risos).”

A pista no Japão proporciona um dos cenários mais bonitos do jogo

(oito no console da Nintendo contra quatro do computador da Commodore)." Com isso, o tema de encerramento de *Lotus Turbo Challenge 2* virou a icônica faixa de abertura de *Top Gear* que faz tanto sucesso entre os jogadores brasileiros. Se Leitch gosta da música original? "Aliás, acabei de achar o tema tocado no final no YouTube. Eu não ouvia isso desde 1991 ou 1992... E é apenas horrível (risos)", brinca.

Top Gear foi um dos primeiros jogos de corrida da história do Super Nintendo e também um dos mais marcantes. O título vendeu mais de 267 mil cópias nos Estados Unidos e Reino Unido, gerando cerca de US$ 8,5 milhões para a Kemco, que publicou a série. No Brasil, além das cópias importadas, *Top Gear* ficou ainda mais conhecido por figurar em cartuchos piratas que continham vários jogos em um.

ENTREVISTA: BARRY LEITCH, COMPOSITOR DE TOP GEAR

(Reprodução/acervo pessoal)

Nascido em Strathaven, Escócia, o compositor Barry Leitch tem mais de 240 jogos em seu currículo. Na série *Top Gear*, ele se envolveu no primeiro título do SNES e, posteriormente, em *Top Gear Rally* do Nintendo 64, o suficiente para deixar seu nome conhecido entre os fãs brasileiros de game music. Em entrevista à **OLD!Gamer**, ele fala sobre o processo de composição do título, as limitações da época e sua opinião sobre os forrós inspirados em sua obra mais conhecida.

OLD! Quais foram as inspirações e técnicas utilizadas na composição de *Top Gear*?
A música tocada na corrida de Las Vegas tinha influências de John Carpenter e The Sisters of Mercy. Já o tema principal de *Top Gear* é uma releitura da faixa que toca no final de *Lotus Turbo Challenge 2*. Eu tentei ao máximo encontrar formas de fazer a música soar mais rica do que no Amiga, tocando apenas quatro notas ao mesmo tempo. Eu percebi que utilizar arpejos e alternar entre os instrumentos dava um efeito bem legal, fazendo com que fosse difícil para o ouvinte contar quantos canais estavam sendo tocados simultaneamente.

OLD! Qual era a principal diferença entre compor para Amiga e Super Nintendo?
No Amiga, eu não tinha samples como no SNES, então era necessário tirar de outras demos musicais ou até mesmo jogos. Criar nele era fácil: você escrevia em um programa específico e o conteúdo era usado no jogo. Já no SNES, tudo precisava ser programado no código da máquina e, por causa da falta de espaço nos cartuchos, cada byte contava muito. Eu tive de me virar para caber tudo. Um simples efeito de eco ocupava muita memória a cada milésimo de segundo que ecoava. Soava ótimo, mas era preciso tentar fazer de outra forma para economizar espaço e, ainda assim, ter a duração de 1/16 de uma nota.

OLD! Você trabalhou diretamente com as equipes de desenvolvimento de *Top Gear* e da série *Lotus*?
Eu nunca conheci os caras da desenvolvedora de *Lotus* (Magnetic Fields), pois eles produziam de forma independente para a Gremlin. Já em *Top Gear*, eu fiquei enfurnado com aqueles caras por cinco dias consecutivos. Uma curiosidade é que eu ia trabalhar no terceiro jogo da série *Lotus* posteriormente e já tinha até uma música pronta, mas acabei migrando para a Ocean Software, onde eles a utilizaram para a trilha de um jogo de futebol.

OLD! Você considera plágio outros grupos musicais que se inspiraram no tema de *Top Gear* para produzir novas canções?
Esse não foi o único caso, há também uma música da Rihanna ["Don't stop the music"] que soa quase idêntica a uma faixa que fiz para um jogo de Amiga [*Lethal Weapon 3*]. Mas penso desta forma: todo mundo é inspirado para criar algo. Antigamente, era comum a trilha sonora dos jogos ser muito inspirada em canções famosas, na época em que nossa mídia era tão pequena que a maléfica indústria musical ainda não havia afincado suas garras nela. No final, é lisonjeante. Eu considero uma conquista e uma honra o fato de a minha criação ser considerada tão boa e ter inspirado outras pessoas. Porém, ainda não entendi por que eles usam esse som horrível como base.

OLD! Qual sua opinião a respeito das trilhas sonoras dos jogos de corrida de hoje em dia, que foram praticamente tomados por músicas licenciadas e extinguiram as composições originais?
Em alguns jogos funciona bem, como *Grand Theft Auto*, que tem uma quantidade enorme de música. Se eles fossem compor eles mesmos (os desenvolvedores), isso levaria anos. Você entra e sai de carros, então a trilha é interrompida o tempo todo, o que também atrapalharia o aproveitamento por parte do jogador com trilhas originais. Já em jogos de corrida, pessoalmente, a última coisa que quero ouvir é alguém cantando enquanto dirijo. Eu quero algo rápido, impactante e com guitarras... MUITAS guitarras.

TOP GEAR 2

"Os gráficos estão da hora e o jogo é divertido pacas!". É assim – mais noventista, possível – que termina o review de *Top Gear 2* da Ação Games #47. O sucesso do primeiro jogo da franquia resultou na sequência lançada pouco mais de um ano depois. *Top Gear 2* insistia na fórmula criada pelo antecessor, no qual as corridas envolvem mais do que só apertar o acelerador e desviar dos adversários. "Utilizando-se do cartucho de oito Megas, o dobro do antecessor, *Top Gear 2* se mostra mais suave, graficamente detalhado e com gameplay aperfeiçoado", exalta a revista Edge #1 no preview do jogo.

- **Ano:** 1993
- **Publicação:** Kemco
- **Desenvolvimento:** Gremlin Graphics
- **Plataforma de origem:** SNES
- **Versões:** Mega Drive, Amiga e Amiga CD32

Dessa vez, as corridas acontecem em tela cheia

"Nós estávamos muito satisfeitos com o resultado do *Top Gear* original, então não queríamos mudar muito o jogo em si. Fizemos uma longa lista de ideias que desejávamos implementar no primeiro título. Basicamente, o objetivo era ter um jogo mais polido do que o primeiro *Top Gear*", descreve Ritchie Brannan, que voltou a cuidar da programação na sequência para Super Nintendo.

A maior novidade da continuação é a corrida ocupando a tela toda da maneira convencional, já que o jogo abandonou o conceito do rival dividindo o vídeo. Isso exigiu uma dose extra de trabalho. "Eu reescrevi o sistema gráfico e adicionei os túneis. Nós precisávamos de mais resolução para jogar em tela cheia e queríamos arrumar um monte de outros problemas e glitches. Por exemplo, a pista no primeiro *Top Gear* não fechava devidamente no final das voltas e tinha um modelo muito mais simples para que as curvas e os elementos do cenário aparecessem. Além de suportar tela cheia ou dividida, a nova pista nos permitia ter mais controle sobre o número e o posicionamento dos circuitos", revela. "Os túneis foram uma combinação de uma extensão de rolagem do triângulo já existente e a adição de sprites para esconder glitches nas superfícies do túnel na entrada ou na saída. O código do gameplay teve alguns bugs removidos e lógicas adicionais inseridas, mas basicamente

Em *Top Gear 2*, a expressão "Banzai!" foi adicionada às frases ditas pelos pilotos. O termo é usado em diversos idiomas da Ásia, e numa tradução literal significa "dez mil anos". Trata-se de uma saudação originada na China antiga usada para desejar vida longa ao imperador. Com forte influência política e cultural em outros países da região asiática, sendo um deles o Japão, o termo original em chinês, "wansui", acabou se tornando "banzai" na Terra do Sol Nascente por conta da diferença dos idiomas na pronunciação. O grito demonstra comemoração ou excitação com algo, tanto que é utilizado no jogo ao cruzar a linha de chegada ou ao ativar um nitro.

BANZAI!!!

permaneceu o mesmo. *Top Gear 2* foi desenvolvido em cinco meses."

Nos cenários, o título apostou mais uma vez em dar uma volta ao mundo com os circuitos disponíveis. São 64 cidades divididas em 16 países, com destaque para o Rio de Janeiro, que fez sua majestosa aparição na série novamente. Os passwords permanecem, mas dessa vez, além do progresso, eles também guardam elementos como a pontuação obtida em etapas anteriores. Os pit stops não existem mais. Porém, o medidor de gasolina continua lá. Para terminar uma corrida, é preciso não bater muito o veículo e utilizar os nitros com maestria para que o combustível não acabe antes da linha de chegada. Esse cuidado também conta ao ficar de olho no visor de danos exibido na tela, indicando onde seu carro está mais sensível. O efeito não é visual, mas sua caranga roda rapidinho ao colidir com outra enquanto estiver comprometida. Por conta disso, o jogo oferece uma inédita loja de upgrades. Nela, além de proteger melhor seu automóvel contra acidentes, é possível deixá-lo mais rápido e até mudar a pintura. Nesse mesmo menu são encontrados os pneus para pista molhada e seca, criadas a partir do inédito fator climático. Agora as corridas

Na época, a revista GamePower destacou a adição do sistema climático

O jogador deve sempre ficar de olho no medidor de dano do carro

UPGRADES

ENGINE
O motor define o quão rápida será a aceleração do seu veículos. Simples: quanto mais rápida, melhor.

NITRO
BANZAI! Vendido em três níveis diferentes, faz com que os nitros utilizados sejam mais duradouros e velozes.

WET TIRES
Para não patinar na pista quando tiver de enfrentar as temidas provas na chuva.

DRY TIRES
Amplamente mais utilizados do que os para pista molhada, já que a maioria do jogo se passa em circuitos secos.

CAR COLORS
Apenas muda a cor da sua caranga. E o melhor de tudo: é grátis.

GEARBOX
Em conjunto com o motor, faz com que o veículo chegue até a potente sétima marcha, atingindo uma velocidade máxima maior.

SIDE, REAR E FRONT ARMORS
A blindagem dos carros evita que o veículo rode facilmente após sofrer muito dano e ser atingido por um oponente durante as corridas.

ocorrem sob chuva, neve ou até mesmo neblina em alguns casos. Embora a trilha sonora não desfrute da mesma popularidade do primeiro título, as corridas reservam músicas inspiradas que garantem a empolgação nas provas. Dessa vez, as composições da trilha sonora não são de autoria de Barry Leitch, mas do trio Paul Hiley, Patrick Phelan e Ashley Bennett.

Diferentemente do jogo original, *Top Gear 2* não foi exclusivo do Super Nintendo. Em junho de 1994, foi chegada a vez de o Mega Drive pisar no acelerador com a versão de *Top Gear 2* da Vic Tokai. Em essência, o jogo é o mesmo lançado para SNES, diferenciando-se apenas pelos menus e uma dificuldade bem menos desafiadora. Um ponto negativo dessa conversão é a impossibilidade de jogar ouvindo a trilha. O jogador tem de escolher entre ouvir o irritante ronco do motor ou apenas as músicas, sem nenhum efeito sonoro. A mais provável razão disso se deve ao fato de o sistema da Sega trabalhar em somente seis canais de áudio com o chip sonoro Yamaha YM2612, ao passo que o SNES leva vantagem por ter mais dois canais extras no chip proprietário S-SMP (curiosamente desenvolvido pela Sony e Ken Kutaragi, o "pai do PlayStation"). Outras duas diferenças notórias são a animação distinta de capotagem do veículo (que caía milagrosamente bem e pronto para correr de novo) e a ausência do medidor de combustível, tirando um pouco de estratégia.

O segundo episódio da franquia também foi adaptado para o computador Amiga e o console

Para não marcar bobeira, o jogador deve sempre ficar de olho no medidor de dano

HORIZON CHASE, UMA VOLTA AO PASSADO

Aos ver os jogos desta edição da **OLD!Gamer**, você deve estar se perguntando por que não produzem mais jogos de corrida como antigamente. Gráficos simples, mas charmosos. Só poder seguir em frente desviando dos oponentes. Nada de música licenciada, apenas temas que grudam na mente. Esses, entre outros elementos clássicos fazem falta e, pensando nisso, a softhouse gaúcha Aquiris está desenvolvendo *Horizon Chase* para smartphones e tablets.

A premissa é simples: resgatar o espírito dos "jogos de carrinho" das eras 8 e 16-bit. "O principal é o visual e o gameplay direto desses jogos de corrida clássicos: afundar o dedo no acelerador e tentar não sair da pista. Tem curvas traiçoeiras, carros adversários como obstáculos a serem alcançados e superados, e uma dificuldade que começa acostumando os não iniciados e desemboca no desafio de um jogo old school. Como em *Top Gear*, as corridas se passam em cidades diferentes, então essa mudança de ambientes e clima vai proporcionar uma experiência de volta ao mundo que varia bastante de uma pista para outra", declara o game designer Felipe Dal Molin.

A inspiração em *Top Gear* é tanta que o responsável pela trilha sonora de *Horizon Chase* é ninguém mais do que Barry Leitch, compositor do primeiro jogo da série. "Eu fui contatado pela Aquiris para capturar o espírito das músicas de *Top Gear* e reimaginá-las. Basicamente, estou compondo como 24 anos atrás, mas com o conhecimento que tenho hoje. Fiquei inspirado pela paixão deles pela trilha de *Top Gear*. Foi como se eu estivesse compondo no começo dos anos 90 de novo, quando nós (compositores) éramos fanáticos por jogos", declara o escocês. Ele afirma que a receptibilidade do time de produção em relação à primeira composição que fez veio em poucas palavras: "Tá legal pra caramba!".

Amilton Diesel, artista técnico e cofundador da Aquiris, relata estar surpreso por conseguir trabalhar com Leitch. "As músicas serão, com certeza, uma peça diferenciada na composição de todo o jogo. Barry é um cara extremamente apaixonado pelo seu trabalho e, acima de tudo, por boa música. Ele tem feito um trabalho incrível. Temos certeza de que o esforço que estamos colocando no jogo, em todos os fundamentos possíveis, é genuíno", completa.

Horizon Chase também pode sair para PC e consoles, dependendo da aceitação inicial da versão para tablets e smartphones.

MEUS ADVOGADOS ENTRARÃO EM CONTATO!

Em novembro de 1993, a Kemco, produtora japonesa que publica a franquia *Top Gear*, entrou com um pedido para registrar a marca, prevenindo-se de jogos com o mesmo nome ou até produtos em outras mídias. Quem não gostou nada dessa história foi a BBC, emissora britânica que possui um programa sobre carros homônimo desde 1977 e obteve sucesso mundial ao ser exibido em diversos países. Se porventura o pedido da Kemco fosse autorizado, a BBC não poderia ter um jogo baseado no programa sem antes consultar a empresa japonesa, por exemplo. O imbróglio se arrastou até 1999, quando a Justiça decidiu o caso em favor da BBC. Porém, a sentença não proibia o uso do nome nos videogames, e a Kemco lançou outros jogos da série até os anos 2000 (veja quadro "*Top Gear* pós-SNES").

Amiga CD32 em 1994. O lançamento exclusivo do Amiga em território europeu conta com poucas diferenças substanciais, sendo graficamente igual ao jogo lançado no SNES, mas apresentando frame rate mais suave. Na versão do CD32, por sua vez, as músicas possuem qualidade superior, pois são essencialmente faixas em CD. No entanto, esse recurso não foi efetivamente explorado, já que a trilha permanece reproduzida somente por sintetizadores (nada de instrumentos musicais ou até mesmo vozes). Para piorar, o leitor de dupla velocidade (cerca de 300 kB/s) do console da Commodore acarretava em loadings extremamente demorados.

O trabalho da Gremlin Graphics em *Top Gear 2* foi apenas adicionar mais elementos a uma fórmula que deu certo em seu antecessor. A sequência pode não ter o mesmo charme do primeiro jogo, mas ainda assim fez grande sucesso e manteve um bom número de vendas no Super Nintendo, com 210 mil cópias vendidas nos Estados Unidos e Reino Unido.

O uso da tela cheia em *Top Gear 2* permitiu um campo de visão muito maior do cenário

TOP GEAR 3000

Top Gear 3000 representou uma grande mudança na série. Ritchie Brannan chegou a se envolver no terceiro jogo da franquia, mas saiu da Gremlin Graphics para trabalhar na Sony, deixando a programação aos cuidados de Ashley Bennett, que já havia participado como programador nos predecessores e como compositor em *Top Gear 2*.

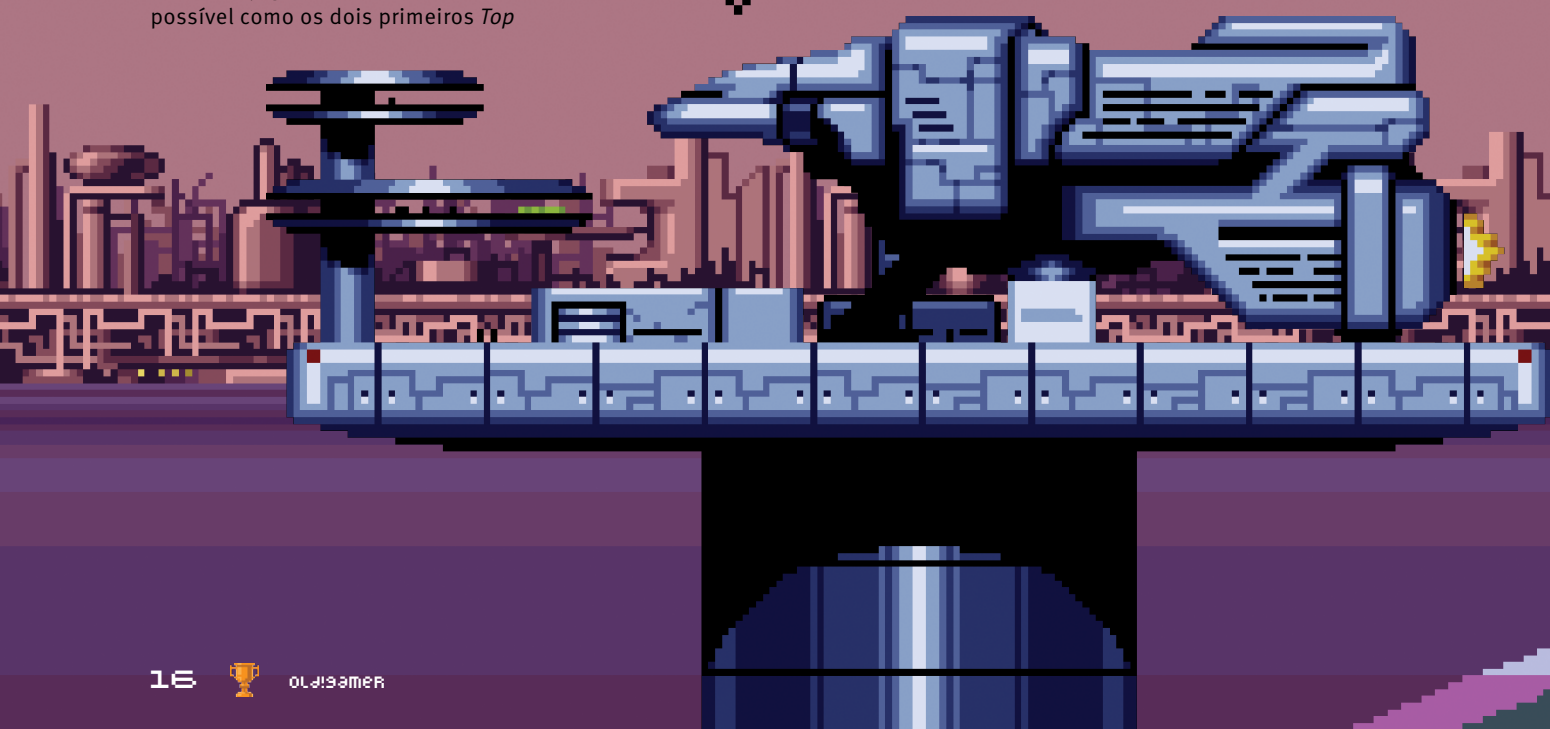
- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Kemco
- **Desenvolvimento:** Gremlin Graphics
- **Plataforma:** SNES

Diferentemente do jogo original, o carro não acende o farol. Não fazia muita diferença mesmo

O multiplayer para até quatro jogadores era um aspecto promissor, mas não empolgava

Nessa época, a capacidade gráfica limitada dos consoles da era 16-bit fazia com que os produtores explorassem elementos conhecidos e adicionassem a radicalidade constante na cultura pop dos anos 90 para criar obras sem conexão com a realidade. Os jogos de corrida da época, quando não eram jogos realistas na medida do possível como os dois primeiros *Top Gear*, abusavam da criatividade. *Rock n' Roll Racing*, *F-Zero* e *Super Mario Kart* são bons exemplos dessa mistura.

Lançado na mesma época que os últimos grandes títulos da vida útil do SNES, *Top Gear 3000* é o único jogo da história do console a usar o chip DSP-4, variante da família DSP (que na maioria dos modelos, era responsável por lidar com a rotação dos gráficos gerados pelo Mode 7). No jogo, o chip agia no processamento do SNES para produzir caminhos duplos nas pistas, dando a oportunidade de o jogador correr por lugares diferentes do circuito e ser mais rápido que os adversários. A característica inédita pouco vista nos jogos de corrida até então, hoje é amplamente explorada em títulos mais modernos como

Entre uma corrida e outra, essa nave transporta o veículo para o próximo sistema onde acontecerá a prova seguinte

SPOILER GALÁCTICO

Assim como diversos títulos da época, *Top Gear 3000* pune aqueles que zeram o jogo em dificuldades menores com finais do tipo “beleza, campeão, mas a gente não é bobo e viu que você estava jogando no easy”. Os desfechos têm leves alterações de texto entre cada nível, sempre instigando o jogador a tentar de novo com um desafio mais alto. Porém, a bizarrice rola solto no Hard. O jogo elogia o jogador por ter vencido o campeonato na dificuldade mais alta e mostra seu carro sendo abduzido por uma espaçonave gigantesca. Até aí tudo bem, no Easy e Medium a cena se repete. Entretanto, entram os seguintes dizeres na tela: “Enquanto você entra na nave alienígena, você é tomado pelo sentimento de temor. Você sente uma presença.” O texto bizarro precede a imagem de uma misteriosa silhueta de uma criatura desconhecida... E rolam-se os créditos. Ficou curioso para saber o que isso significa? Nós também.

Burnout e *Need for Speed*. Por conta do raro chip proprietário, *Top Gear 3000* por muito tempo não funcionou nos diversos emuladores disponíveis do Super Nintendo, dando bastante trabalho aos desenvolvedores desses softwares para poder ser emulado de maneira adequada.

Top Gear 3000 abandona a busca pelo realismo de seus predecessores e ambienta a história (sim, tinha até enredo) no ano de 2962. O manual de instruções preparava o jogador com um texto justificando o ambiente futurista. Cinco séculos depois da 17ª guerra mundial (haja conflito!), a maioria dos planetas colonizados da Via Láctea foi devastada.

Como medida de precaução, o conglomerado galáctico resolveu extinguir e inibir qualquer tentativa de diversão por parte dos povos. Entediados, as pessoas mais ricas do universo resolvem organizar o Top Gear Challenge 3000, no qual os seres mais poderosos e habilidosos no volante participam dessa competição milenar. A trilha sonora de Neil Biggin reflete esse clima futurista, com músicas atmosféricas e psicodélicas durante as corridas.

O jogo em si não leva tão à risca esse enredo, fazendo dele mais uma desculpa para os carros terem os power-ups mais absurdos possíveis. Basicamente, os países foram apenas

MISTÉRIO DE 20 ANOS

Atualmente, é difícil algum mistério nos jogos não ser solucionado quando se há uma comunidade tão vasta na internet. Mas o pessoal da Kemco fez um bom trabalho em não revelar o que raios é o Secret Bonus B de *Top Gear 3000*. A história é a seguinte: após cada corrida, há a possibilidade de se ganhar um bônus em créditos listados de A a E, com objetivos como nunca sair da pista ou evitar bater na traseira dos oponentes. Entretanto, até hoje não se sabe o que ativa o B, que garante 50.000 pontos ao jogador. Na internet, tópicos sobre o jogo são infestados de gente perguntando quais são os requerimentos exatos para a bonificação. Existem teorias a respeito de uma possível quilometragem exata ao atravessar a linha de chegada, um tempo mirabolante ou que é apenas um bônus dado aleatoriamente aos jogadores. Outro mistério é a presença do power-up “P”, que é acessado somente por passwords ou Game Genie. Ao tentar utilizá-lo, nada acontece. Qual seria o intuito dos desenvolvedores com ele?

trocados por planetas. Os cenários das corridas em si são um tanto quanto “terráqueos”, adicionando um céu vermelho aqui e ali para justificar a ambientação interplanetária.

Graficamente, não houve um grande avanço, além da adição de atalhos nos circuitos. A velocidade também foi elevada, já que a tecnologia fictícia do jogo faz com que os veículos cheguem até cerca de 800 quilômetros por hora em estágios mais avançados.

O sistema de upgrades permanece, assim como o fator climático. A grande novidade são os power-ups que fazem coisas como saltar por cima dos oponentes como também se teletransportar metros à frente. No multiplayer, outra novidade: corridas para quatro jogadores simultaneamente com o uso de um multitap. O aspecto negativo é que essas provas não contam com adversários controlados pelo computador nem com os power-ups incríveis da aventura solo.

Em vez de locais famosos mundialmente, há planetas fictícios

Apesar de todos os esforços dos produtores, *Top Gear 3000* não teve grande popularidade no período de lançamento. Pouco divulgado pela mídia na época, o jogo obteve nota 3,6 de 5 na GamePro #68, de março de 1995, que o resumiu da seguinte maneira: “*Top Gear 3000* não é o melhor do mercado, mas é uma boa pedida”.

O título pode ter sido ofuscado pelas entradas do PlayStation e Saturn, que trouxeram competentes adaptações de arcades poligonais como *Ridge Racer* e *Daytona USA*. Apenas 67 mil cópias foram vendidas nos territórios europeu e norte-americano. Uma verdadeira lástima para um jogo cujo legado será sempre lembrado pela ousadia dos desenvolvedores em mudar quase que radicalmente uma série já estabelecida.

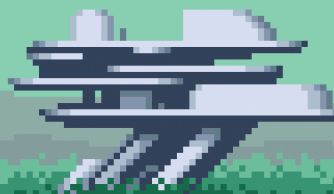
POWER-UPS

BOOST
Com seis níveis diferentes que podem ser comprados durante o campeonato, a tecnologia intergaláctica é utilizada para atingir velocidades cada vez mais impressionantes.

JUMP
Moedas de crédito no ar? Pule com seu carro e colete-as com facilidade. O adversário não deixa você passar? Passe literalmente por cima dele.

WARP
Jogo futurista sem teletransporte é inimaginável. Aqui, ele faz seu carro pular algumas posições e aparecer quilômetros à frente como num passe de mágica (ou tecnologia alienígena).

ATTRACTOR
A ferramenta mira em um oponente mais rápido e faz com que o carro do jogador seja atraído até ele como se fosse um potente ímã. Pense em um casco azul de *Mario Kart* menos sadista.

INFRARED
Transforma o jogo em um emulador de Virtual Boy – brincadeira. Apenas muda a visão para infravermelho, facilitando o tráfego nas pistas noturnas do jogo.

TOP GEAR PÓS-SNES

O auge de *Top Gear* foi no Super NIntendo, tanto em popularidade quanto aceitação do público. A Gremlin nunca mais desenvolveu um jogo da série depois de *Top Gear 3000*, e a Kemco deu oportunidade para que outras desenvolvedoras tentassem a sorte em jogos pouco conhecidos.

- **Ano:** 1997
- **Publicação:** Midway Games
- **Desenvolvimento:** Boss Game Studios
- **Plataforma de origem:** Nintendo 64
- **Versão:** Game Boy Advance

Top Gear Rally

O episódio que chegou mais próximo de ser chamado de sucessor depois da trilogia clássica. Focado em corridas por percursos cheios de lama, o título chama atenção pelo belo trabalho na direção dos veículos em cada terreno, que se difere dependendo das condições.

- **Ano:** 1999
- **Publicação:** Kemco
- **Desenvolvimento:** Saffire
- **Plataforma:** Nintendo 64

Top Gear Overdrive

Com *Overdrive*, a série voltou às origens das corridas urbanas, porém sem o mesmo brilho. Parte da culpa fica pela trilha sonora com hard rock farofa feita por uma banda desconhecida (Grindstone, já ouviu falar?) e os gráficos, que eram ruins até para a época.

- **Ano:** 1998
- **Publicação:** Kemco
- **Desenvolvimento:** Snowblind Studios
- **Plataforma:** Nintendo 64

Top Gear Rally 2

Estranhamente, o segundo *Rally* não foi feito pela Boss Game Studios. O estilo mudou bastante em relação a seu antecessor, tanto que foi a primeira vez na franquia em que os veículos não são fictícios, mas licenciados.

- **Ano:** 2000
- **Publicação:** Kemco
- **Desenvolvimento:** Snowblind Studios
- **Plataforma:** Nintendo 64

Top Gear Hyper Bike

A esse ponto, apenas o nome *Top Gear* no título remetia aos antigos jogos da série para SNES. Agora com motos no lugar dos carros, a franquia havia perdido a essência com uma entrada extremamente genérica e sem graça.

- **Ano:** 2000
- **Publicação:** Kemco
- **Desenvolvimento:** Papaya Studio
- **Plataforma:** PlayStation 2

Top Gear Dare Devil

Surpreendentemente, as corridas foram abolidas. O objetivo consiste em coletar moedas em um cenário urbano inspirado na fórmula de *Crazy Taxi*. O que não causou espanto foi o fato de a estreia no PS2 ser bem fraquinha e não ter a ver com *Top Gear*.

- **Ano:** 2001
- **Publicação:** Kemco
- **Desenvolvimento:** Kemco
- **Plataforma:** Game Boy Advance

Top Gear GT Championship

A entrada da franquia no Game Boy Advance foi bem conservadora e voltou às corridas tradicionais, dessa vez realizadas em circuitos fechados. Como jogo, não é dos piores, mas nem de longe lembra os títulos da trilogia original.

- **Ano:** 2004
- **Publicação:** Wanadoo Edition
- **Desenvolvimento:** Babylon Software
- **Plataformas:** PC, PlayStation 2 e Xbox

Top Gear RPM Tuning

No começo da década passada, *Need for Speed Underground* e carros tunados em geral estavam em alta. Sem nenhum atrativo em relação aos concorrentes contemporâneos, o último jogo lançado da série *Top Gear* caiu no esquecimento rapidinho.

DEZ CARROS MEMORÁVEIS DOS JOGOS DE CORRIDA

F1 Machine

(Rad Racer)

Rad Racer é um dos títulos mais peculiares no portfólio dominado por RPGs da Square. Mais estranho é que o jogo permite controlar um carro de F-1 no meio da estrada. Esse veículo lembra bastante a Lotus 99T amarela que Ayrton Senna pilotou na temporada de 1987, ano de lançamento de *Rad Racer*.

Shelby Cobra 427

(Test Drive 4)

Objeto de desejo de colecionadores de carros clássicos, o Shelby Cobra apresenta uma excelente aceleração e bom desempenho nas curvas das alucinantes pistas de *Test Drive 4*. De algum modo, o motorista do veículo sempre se mantém estático, colado no assento do carro, com os dois braços presos ao volante.

Ford GT90

(Need for Speed II)

Apenas uma unidade do arrojado veículo branco foi fabricada pela Ford, e *Need for Speed II* foi um dos primeiros jogos a permitir a pilotagem desse automóvel com design à frente de seu tempo. Melhor do que ouvir o peculiar ronco do motor é ver o aerofólio se levantar quando o carro atinge alta velocidade.

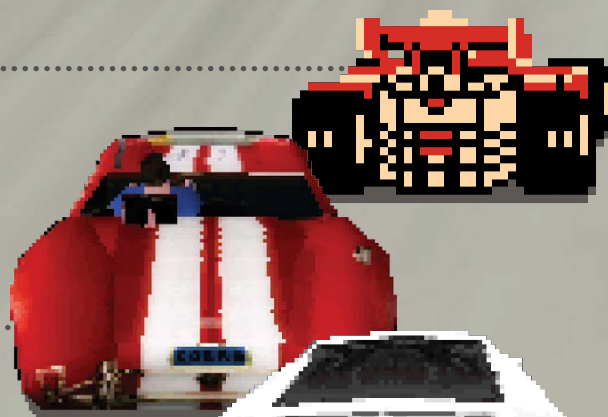
Ferrari Testarossa

(OutRun)

Embora *OutRun* tenha uma reprodução fiel da Ferrari Testarossa conversível, a Sega não tinha a licença da montadora. No jogo, o veículo é usado para exibicionismo. Para que usar capacete e cinto de segurança se você pode dirigir sem nada disso e só com uma mão no volante?

Carro de polícia

(Cisco Heat)

Baseada em um Cadillac Brougham, essa viatura faz o jogador se sentir um tira americano dos filmes de ação dos anos 80, dirigindo em alta velocidade nas ladeiras da agitada cidade de São Francisco. E o melhor: sem precisar perseguir bandidos, afinal *Cisco Heat* é um jogo de corrida com carros de polícia.

Mitsubishi FTO LM Edition

(Gran Turismo)

Não é o melhor carro do jogo, mas certamente é um dos mais fáceis de dirigir. Com excelente aceleração e excepcional desempenho nas curvas, o veículo com tração nas quatro rodas garante a vitória em muitos campeonatos do modo carreira de *Gran Turismo*. A única forma de obtê-lo é vencendo o US vs. Japan.

El Niño

(Need for Speed III: Hot Pursuit)

El Niño é mais conhecido por ser o nome de um fenômeno climático, mas em *Need for Speed III* é um carro fictício habilitável que é perfeito em todos os atributos: aceleração, velocidade máxima, freio e desempenho nas curvas. Quem não ligar para a feiura do design terá o automóvel do jogo em suas mãos.

Hornet

(Daytona USA)

Com pneus gigantescos que ultrapassam a carroceria, o Hornet é a única opção de veículo em *Daytona USA* – há uma mudança apenas na cor da lataria se o jogador escolher o câmbio automático ou manual. Além de icônico, o automóvel é bastante equilibrado, oferecendo uma pilotagem de fácil aprendizado.

Carro com chaveiro do Sonic

(Rad Mobile)

Nesse arcade da Sega, o veículo só é visto por fora antes da corrida. Afinal, o que importa é o interior do automóvel, que parece inspirado em uma Ferrari 330 P4: além do painel, fica bem à vista um chaveiro do Sonic. O detalhe é que essa aparição do ouriço precede até mesmo seu jogo de estreia no Mega Drive.

Sidewinder

(Top Gear)

O carro branco de *Top Gear* pode não atingir a maior velocidade final, mas possui a melhor aceleração e o consumo de combustível mais baixo entre os quatro veículos disponíveis no jogo. Essa combinação perfeita levou muitos jogadores a elegerem esse modelo como preferido no clássico do SNES.

GRAN TURISMO

A origem da aclamada série do PlayStation que criou um novo paradigma dos jogos de automobilismo

Por Alexei Barros*

À primeira vista, um simulador de corrida não parece ter tanto apelo comercial quanto um jogo de plataforma ou um FPS. *Gran Turismo* provou o contrário, tornando-se o título mais vendido do PlayStation. A ambiciosa criação de Kazunori Yamauchi dividiu a história do gênero do automobilismo virtual em dois ao oferecer uma quantidade sem precedentes de veículos e pistas, além da pilotagem realista com sistema de física, tudo com uma apresentação elegante e luxuosa. Depois de *Gran Turismo*, a sensação de dirigir carros em um videogame nunca mais foi a mesma...

GRAN TURISMO

- **Ano:** 1997 (Japão) e 1998 (EUA e Europa)
- **Publicação:** Sony Computer Entertainment
- **Desenvolvimento:** Polys Entertainment (Polyphony Digital)
- **Plataforma:** PlayStation

*O autor agradece ao Fernando Mucioli pela tradução da entrevista publicada no site Softbank Games

Para produzir um jogo com o escopo de *Gran Turismo*, é evidente que a pessoa responsável por isso deve ser completamente obcecada por carros. Isso nem sempre se refletiu na curiosa trajetória de Kazunori Yamauchi, embora essa paixão tenha começado precocemente, com três anos de idade. "Meu pai era um vendedor de cerâmica chinesa. Ele fazia entregas em seu carro e me levava junto. Eu ficava no assento do passageiro e ele me ensinava os nomes dos automóveis que passavam na rua", conta ao site Motor Trend.

Yamauchi não tinha um console em casa e, com dez anos, ganhou dos pais um computador que despertou seu interesse por programação e jogos eletrônicos. A primeira faísca do que seria *Gran Turismo* surgiu na adolescência. "Quando estava com cerca de 15 anos me ocorreu a ideia de um jogo de corrida que tivesse simulação precisa de física e, é claro, carros realistas", afirma ao site do programa de TV Top Gear. Porém, para ele videogame não passava de um hobby. Seu sonho inicialmente era se tornar astronauta e, depois, queria ser diretor de cinema. "Quando eu era jovem, vi a Sony comprar a Columbia Pictures e imaginei que trabalhar para uma empresa que fosse a dona de uma produtora de filmes permitiria isso", revela em entrevista publicada no site Interviewly.

Não aconteceu como planejado. Yamauchi foi admitido na Sony Music Entertainment Japan, setor da multinacional japonesa que publicava e produzia música – nada a ver com que pretendia. Nessa divisão, ele participou de uma pequena equipe que desenvolvia jogos para Super Nintendo e Mega Drive na era anterior ao lançamento do PlayStation. "Fiquei totalmente surpreso e pensei: 'Eu fazer videogames?' Mas, quando refleti melhor, com base no meu conhecimento, percebi que tinha a habilidade para criar jogos", lembra Yamauchi no documentário *KAZ: Pushing The Virtual Divide*.

O replay mostra o veículo em todos os seus detalhes

50 anos em cinco

Yamauchi estava com uma profusão de ideias que não se limitam ao automobilismo. “Eu fiz centenas de propostas para uma grande variedade de jogos de praticamente todos os gêneros, de adventures e RPGs até puzzles”, fala ao site Computer Bild. Entre esses planos, ele apresentou o projeto para o jogo de corrida que imaginou com 15 anos. “A princípio, todo o conceito de *Gran Turismo* não podia ser compreendido pela publisher. Naquela época não havia nada chamado ‘driving simulator’. Eles também não conseguiam compreender por que tinha de envolver carros que existissem na vida real. Jogos dessa natureza não existiam”, diz ao site GT Channel. “Por isso decidi começar com algo mais fácil de entender.” Assim, surgiu *Motor Toon Grand Prix*, com personagens em estilo cartunizado. “Eu tive a ideia de fazer um jogo com aspecto diferente e nós escondemos *Gran Turismo* dentro dele, mantendo a aparência que era popular no período”, explica Yamauchi no documentário, falando de *Super Mario Kart*. “A casca parecia de um jogo famoso da Nintendo, mas realmente fizemos testes que nos levaram ao desenvolvimento de *Gran Turismo*.”

Na prática, o projeto do simulador já havia começado – e isso aconteceu no segundo semestre de 1992, com o PlayStation ainda em produção. *Motor Toon Grand Prix* saiu apenas no Japão, em dezembro de 1994, e foi um dos primeiros títulos do sistema.

Toyota Castrol Supra GT (modelo especial ou prêmio da Grand Valley 300) É um monstro de potência e aceleração que conta com – pasme – sete marchas. Apesar disso, são poucos os locais das pistas em que é possível engatar a sétima

O criador de *Gran Turismo* tem como jogos favoritos *Star Wars* (1983) e *Marble Madness* (1984). Falando especificamente dos jogos de corrida, Kazunori Yamauchi gosta de *Winning Run* (1988) da Namco e *Formula One Grand Prix* (1992) da Microprose para PC, Amiga e Atari ST (Reprodução/ KAZ: Pushing the Virtual Divide)

O HUD de *Gran Turismo* é bastante inspirado em *Motor Toon Grand Prix*

Exclusivo do Japão, *Motor Toon Grand Prix* foi um dos primeiros jogos do PlayStation

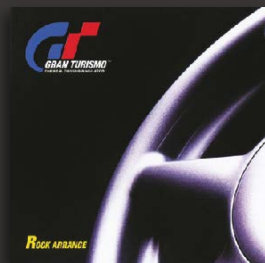
"Depois que o jogo foi colocado à venda, a Sony percebeu que era seguro investir nos meus projetos e me deu liberdade para desenvolver *Gran Turismo*, no qual nós já estávamos trabalhando simultaneamente com *Motor Toon*", conta Yamauchi em artigo do The Guardian. "Usamos parte da engine original de *Motor Toon*. *Gran Turismo* utiliza parte do modelo de física usado em *Motor Toon*", explica à revista inglesa Edge #51. Nesse meio tempo, ainda houve a continuação *Motor Toon Grand Prix 2* em 1996, dessa vez aterrissando no Ocidente, onde foi lançado sem numeração. Por usar modelos reais de veículos, a produção de *Gran Turismo* foi muito mais complexa do que seu embrião cartunizado. "Nós fizemos um monte de testes. Alugamos mais de 30 carros para sentir como era dirigi-los e pegar alguns samples de áudio", revela.

A equipe interna da Sony que ficou conhecida por Polys Entertainment, e que variava em número entre sete e 15 pessoas dependendo da ocasião, fez o jogo sem pressão até a conclusão do projeto. "O primeiro *Gran Turismo* levou cinco anos para ser criado. Não havia promessas nem prazo e pude finalizar algo que me deixasse totalmente satisfeito", afirma ao The Telegraph. Apesar disso, Yamauchi trabalhava pesado e mal voltava para casa, preferindo dormir, na maioria das vezes, no próprio escritório.

Gran Turismo chegou às prateleiras no Japão em 23 de dezembro de 1997, e nesse dia Yamauchi foi a um grande varejista local para acompanhar as vendas do título. "Eu vi as filas incrivelmente longas. Eu não conseguia acreditar que as pessoas compravam nosso jogo. Nós estávamos felizes, mas não conseguíamos acreditar", lembra no documentário. O sucesso permitiu que Yamauchi tivesse mais autonomia. "Todos do comitê executivo da Sony me deram liberdade e me disseram: 'Por que você simplesmente não forma a sua própria empresa e faz o que quiser?' Eles me libertaram para o mundo e sou muito grato por isso", recorda-se. "Eu não tenho mais que lutar contra o sistema. Eu posso seguir com meus amigos e buscar o que realmente queremos fazer." Em 2 de abril de 1998 foi formada a Polyphony Digital, subsidiária da Sony presidida por Kazunori Yamauchi. As versões americana e europeia de *Gran Turismo*, lançadas pouco depois, em maio de 1998, já trazem a marca do estúdio.

A DISCOGRAFIA DE GRAN TURISMO

Quem gostava das músicas do simulador de corrida da Polyphony Digital, a ponto de querer ouvi-las fora do jogo, na época pôde encontrar alguns CDs à venda com parte da trilha sonora, tanto no Japão quanto no Ocidente. Confira o conteúdo de cada lançamento.

Gran Turismo Original Game Soundtrack (1998): traz sete das oito faixas do álbum *Andy's* de Masahiro Andoh – a única ausente é a "Freedom To Win" cantada. Algumas dessas músicas na verdade não tocam em *Gran Turismo*: "More Than Loving", "A Man Of The World" e a "Like The Wind" com vocal da Pauline Wilson. A "Going To Extremes", exclusiva desse CD, também não se ouve no jogo. O disco traz ainda algumas faixas do Isamu Ohira que foram melhoradas para esse lançamento.

Gran Turismo Rock Arrange (1998): um álbum cuja existência deve ser questionada. Quatro composições de Masahiro Andoh e quatro de Isamu Ohira foram arranjadas por diferentes artistas japoneses. Muitas das novas versões apresentam uma sonoridade desagradável, insistindo em timbres eletrônicos enfadonhos. "The Motorious City" e "Joy Of Garage" são uma das poucas que se salvam. Com uma pegada ska, o arranjo da "Moon Over The Castle" descaracterizou a música.

The Sound of Gran Turismo (1998): o público ocidental gostou das canções das bandas Garbage, Ash, Feeder e Cubanate licenciadas para o jogo? Então por que não pegar mais algumas músicas sem nenhuma relação com *Gran Turismo* e lançar um disco? "Nós criamos a experiência de pilotagem definitiva na forma de um enorme álbum indie/dance", diz o encarte do CD, que traz ainda mais faixas de artistas como Supergrass, David Bowie, Placebo, Bentley Rhythm Ace e outros.

O verdadeiro simulador

O modo principal – chamado Gran Turismo nas versões japonesa e europeia e Simulation Mode na edição americana – é diferente de tudo o que havia sido feito até então, apresentando o mapa de uma cidade com os ícones das opções de jogo. Em vez de começar a pilotar qualquer carro de uma lista predefinida, é preciso comprar o veículo para poder dirigi-lo.

Para ter uma ideia do que o jogo oferece, é possível ver todos os carros à venda nas concessionárias das dez montadoras: as japonesas Mazda, Toyota, Mitsubishi, Nissan, Subaru e Honda (Honda/Acura no Ocidente); as britânicas Aston Martin e TVR; e as americanas Chevrolet e Dodge (Chrysler no Japão). Além de modelos novos nas mais variadas cores, dá para comprar automóveis usados japoneses. Após adquiri-los, os carros são adicionados à garagem, permitindo que o jogador escolha qual quer dirigir. Os veículos podem ser revendidos para as montadoras – se for a mesma marca do carro, o valor é maior, ainda que não chegue perto do investimento feito pelo jogador. Também é possível transferir carros de um Memory Card para outro, pagando o custo por isso.

A exibição dos modelos nos menus impressionava na época, com o carro girando como em uma feira de automóveis, exibindo o reflexo da lataria. À medida que o veículo é utilizado nas corridas, a lataria vai ficando opaca, mas basta lavá-lo na opção Car Wash para o brilho voltar – uma mera perfumaria. Cada carro em *Gran Turismo* possui cerca de 300 polígonos, deixando os veículos de outros jogos parecendo meros carros de brinquedo.

O primeiro passo do jogador é colocar suas habilidades de pilotagem à prova e obter as três licenças (B, A e A International) que o credenciam para a disputa dos campeonatos de diferentes níveis de importância. Cada uma tem oito testes (totalizando 24) que precisam ser feitos em um determinado limite de tempo. Só é possível fazer o oitavo teste após completar os sete anteriores. Além disso, é preciso antes conquistar a licença B para poder disputar A e, com as duas, tentar a A International. Dependendo do resultado de cada teste, é entregue um troféu de bronze, prata ou ouro. Para cada licença completada, o jogador recebe um veículo.

Não havia nada parecido com o modo simulação de *Gran Turismo*

Dodge Concept Car
(prêmio do US Vs. UK)
Não confunda com o Concept Car laranja que aparece no catálogo da Dodge. Nas cores amarela ou roxa, esse modelo é melhor e mais potente

O incentivo para ganhar troféus de ouro em todos os testes é obter um carro especial como prêmio – tarefa para os mais obstinados.

A licença B tem testes que envolvem aceleração e frenagem dentro de uma área estipulada e noções básicas de curva em certos trechos de pista. A licença A continua com os testes em partes dos circuitos, mas o sétimo é um martírio, com seis voltas em um traçado circular delineado por pneus. Por último, na licença A International os oito testes são voltas completas em pistas desafiantes. Alguns testes exigem muita persistência e não há nenhuma forma de pular esse batismo de fogo para disputar os campeonatos. O tempo de carregamento é quase nulo entre uma tentativa e outra, deixando o processo menos frustrante.

O jogador começa com uma pequena quantia de dinheiro para adquirir um carro modesto. O objetivo em *Gran Turismo* é participar dos campeonatos para ganhar mais dinheiro, conseguindo, assim, comprar peças que melhorem o desempenho do automóvel, como escapamento, freio e motor, ou então adquirir carros mais potentes. Investindo na redução de peso e na modificação da carenagem, é possível transformar um automóvel normal em um carro de corrida, o que adiciona uma pintura com patrocínios como nos veículos de competições profissionais de automobilismo.

Gran Turismo **trouxe uma quantidade de competições muito maior que os jogos de corrida da época**

O processo para tirar as licenças é um conceito interessante, mas que pode ter afastado os mais impacientes

Basicamente, é um conceito semelhante ao de um RPG no que se refere ao processo de derrotar monstros, acumular dinheiro e comprar armas e armaduras melhores. Por isso, o primeiro automóvel deve ser muito bem escolhido para garantir as vitórias no começo do jogo, juntar dinheiro e adquirir, por exemplo, algum dos seis modelos especiais, um de cada montadora japonesa. Vendidos a preços exorbitantes, esses veículos aparecem em destaque nas concessionárias e possuem excelente performance. *Gran Turismo* chega ao total de 172 carros (148, excluindo os modelos semelhantes). Essa quantidade era simplesmente inacreditável para uma época em que os jogos de corrida costumavam apresentar, quando muito, uma dezena de automóveis.

Os campeonatos estão divididos em GT League e Special Event. O primeiro contém as copas Sunday, Clubman, GT e GT World; no outro acontecem competições mais específicas, como um torneio exclusivo para carros com tração nas rodas dianteiras ou restrito a veículos americanos e britânicos. Todos apresentam uma sequência de corridas com duas, três ou até cinco voltas, dependendo do caso, e é dado um valor em dinheiro pela posição em cada prova e pela colocação final no torneio. Além disso, há três enduros para provas que podem chegar a quase

Honda CR-X del Sol LM Edition
(prêmio do UK Vs. Japan)
Level e ágil, esse veículo compensa disputar a UK Vs. Japan quantas vezes for necessário para consegui-lo. Também é ótimo nas curvas

duas horas. Nessas corridas de maior duração, o desgaste dos pneus é levado em consideração, sendo exibido em um gráfico ao lado do velocímetro. A piora na dirigibilidade é gradual e pode ser sentida nos controles. Como resolver isso? É preciso fazer um pit stop para trocar os pneus – o jogo não mostra a equipe de mecânicos realizando a troca.

Conquistando o primeiro lugar, o jogador também ganha um veículo. Em torneios importantes, esse prêmio é um modelo especial que não aparece disponível nas lojas. Dependendo da competição, o carro pode variar e, como nesse caso o desempenho não conta, o jeito é competir até o automóvel desejado aparecer na garagem, já que esses presentes ajudam bastante, seja para usá-los ou mesmo para vendê-los. Alguns auxiliam até demais, como o Mitsubishi FTO LM Edition, cuja única forma de obtê-lo é vencendo a competição US vs. Japan. Com estabilidade e desempenho fantásticos, esse veículo permite ganhar boa parte dos campeonatos sem grande dificuldade. Na verdade, o modelo 4WD (com tração nas quatro rodas) desse carro não existe na vida real e foi modificado por Kazunori Yamauchi no jogo. "Eu fiz isso por duas razões. Enquanto desenvolvia *Gran Turismo*, ouvi um rumor de que a Mitsubishi estava tentando fazer um FTO 4WD, mas desistiu da ideia porque produzir um carro esporte turbinado 4WD seria muito caro. O segundo motivo é que experimentei criar o carro esporte ideal no jogo. Então não apenas adicionamos tração às quatro rodas – nós também mudamos a posição do motor", explica à Edge #68.

Apesar da atenção aos detalhes do jogo, o som do motor não reverbera nos túneis das pistas

Antes de pilotar supercarros, o jogador deve começar dirigindo veículos normais

Antes de cada corrida, é possível mexer na suspensão, motor e aerodinâmica do carro, bem como selecionar as peças de acordo com a prova em um nível de detalhamento inédito. O jogo não explica qual resultado as modificações trazem na prática, embora elas estejam detalhadas no manual. Caso o jogador tenha gostado do ajuste mecânico do carro, a configuração pode ser salva e carregada do Memory Card para repeti-la em outras ocasiões. Dá para testar a regulagem sem restrições na pista e o jogador tem a opção de participar da etapa de qualificação para o grid de largada. Abrindo mão da disputa pelo menor tempo e do prêmio em dinheiro dado pela pole position, o carro larga na sexta e última posição.

Um aspecto revolucionário de *Gran Turismo* é a forma com que o jogo permite sentir os diferentes tipos de performance dos carros na pista. Nas curvas, um veículo com tração nas rodas dianteiras se comporta de maneira diferente de um carro com tração nas rodas frontais, por exemplo. Evitar a perda de controle do carro em uma curva traiçoeira e comprometer a prova também é um desafio. Ajustes na mecânica e compra de novas peças realmente mudam o desempenho do carro. O gameplay leva em consideração todo o peso do veículo e sua inércia. "*Gran Turismo* foi um dos primeiros jogos de corrida 3D e um dos primeiros, se não o primeiro, a introduzir simulação de física. Não havia futuro definido para esses dois aspectos. Demos um tiro no escuro", fala Yamauchi ao Eurogamer, em 2013. Para que isso fosse possível, o produtor tomou um caminho incomum. "O realismo não era o

Mitsubishi GTO LM Edition
(modelo especial)
A tração 4WD garante uma direção bastante estável, com ótima performance nas curvas, apesar do peso do carro. A aceleração é fantástica

Não importa quanto você tente: o carro nunca vai capotar

O jogador pode se aproveitar das batidas nos adversários para não sair da pista

foco principal. Em vez de iniciar sob uma perspectiva científica, começamos com a vontade de construir carros que realmente pudessem ser dirigidos, de uma forma muito tátil. Sabíamos que, se conseguíssemos ter sucesso nesse aspecto, então faríamos um jogo realista. É um tipo diferente de abordagem", diz à Edge #51. Para sentir isso na prática é fundamental o uso do controle DualShock, que havia sido lançado um mês antes de *Gran Turismo*. Além da direção na alavanca analógica esquerda, a alavanca direita pode ser usada para aceleração e frenagem. Apesar de toda a simulação e perfeccionismo, *Gran Turismo* permite que o jogador trapaceie pegando atalhos da pista e usando as batidas no adversário a seu favor em curvas fechadas.

Como na TV

Gran Turismo apresenta uma grande variedade de pistas: 11. Com exceção da oval Test Course, que também aparece no modo Machine Test para testar o máximo de velocidade de um carro, todas têm versões invertidas e podem ser testadas livremente no modo Time Trial. Cinco delas estão disponíveis para livres disputas no modo Spot Race, que permite juntar dinheiro sem precisar participar dos campeonatos. Para disputas multiplayer, existe ainda o modo Memory Card Battle, no qual dois jogadores escolhem entre seus carros para corridas um contra um.

No primeiro jogo da série já estrearam circuitos clássicos que continuaram nas sequências, como Trial Mountain e High Speed Ring. Mesmo sendo locais fictícios, é interessante observar como o jogo imita um autódromo real, utilizando o mesmo ambiente para traçados com configurações distintas. A rota que é aberta em uma pista aparece bloqueada com paredes de pneus em outra, como é o caso da Autumn Mini e Autumn Ring; e da Grand Valley e Grand Valley -East Section-. Há três circuitos noturnos e, tirando o rápido Clubman Stage Route 5, os demais são bastante exigentes: Special Stage Route 5 e especialmente o Special Stage Route 11.

Durante a corrida, a versão japonesa de *Gran Turismo* tem dois ângulos de câmera: a "Driver", que é rente à pista e traz o espelho retrovisor no alto da tela, e a "Chase", que mostra o veículo mais afastado. Nas edições americana e europeia, foi adicionado um novo ângulo de câmera que permite ver o carro mais de perto. Terminada a disputa, começa outro show: o replay. Simulando uma transmissão de TV com câmeras em diferentes ângulos, a forma com que a prova é exibida foi revolucionária para a época. É possível conferir a perfeição dos automóveis de outros pontos de vista e até gravar o replay no Memory Card para futuras apreciações. Só não dá para passar despercebido pelas quebras de polígonos e o fundo do cenário com uma pixelização horrenda.

Física realista, modelos de carros impressionantes... tudo isso teve um preço. Com 30 quadros por segundo, as corridas acontecem com apenas seis veículos na pista. Os automóveis não quebram e não capotam. A Inteligência Artificial dos pilotos, embora fosse boa para os padrões da época, não é das mais desafiadoras: os adversários não oferecem muita competitividade e resistência na ultrapassagem. Também não há variações

Os replays deixam as corridas ainda mais próximas da realidade

climáticas como chuva, neve ou neblina. Isso se deve às restrições do PlayStation, mas mesmo assim o jogo consegue superar as expectativas no modo Hi-res GT (GT HiFi na versão japonesa), liberado após ganhar a GT World Cup. Nas três pistas noturnas, o jogo abre mão da poeira, efeitos de iluminação, detalhes do cenário e dos competidores, em prol de uma corrida com apenas o veículo controlado pelo jogador a 60 quadros por segundo.

Gran Turismo possui ainda um modo arcade, que serve como uma espécie de test drive do modo simulação. O gameplay é igualmente exigente, mas no arcade o jogador pode escolher se quer utilizar drift, facilitando o uso dessa técnica na realização de curvas com derrapagem controlada. Há uma pequena seleção de veículos classificados em três categorias para corridas convencionais de duas voltas em algumas pistas do jogo, sem precisar obter as licenças ou comprar carros. Há três níveis de dificuldade dos adversários e o Time Trial também está disponível nesse modo. Ganhando todas as pistas no Hard, é habilitado o Hi-res GT no modo arcade, com os três circuitos à noite a 60 quadros por segundo, como no modo de simulação. Na versão japonesa, os carros são das seis montadoras nipônicas, ao passo que nas edições americana e europeia os automóveis da Aston Martin e Chevrolet entraram no lugar da Subaru e Toyota. Vencendo as corridas, é possível habilitar veículos das montadoras não disponíveis inicialmente, incluindo TVR e Dodge/Chrysler, além de alguns circuitos extras, embora não todos do jogo. O modo arcade ainda tem multiplayer para duas pessoas com tela dividida.

Mitsubishi FTO LM Edition
(prêmio do US Vs. Japan)
O veículo que não existe dessa forma na vida real ganhou tração nas quatro rodas no jogo para ser o carro esporte ideal. É estável, equilibrado e muito veloz

Depois da estreia, a pista Special Stage Route 11 apareceu apenas em *Gran Turismo 3* com algumas modificações e foi ignorada nos jogos para PS3. Como se esquecer das traiçoeiras quinas dessa chicane?

Automobilismo no DNA

O principal responsável pela trilha de *Gran Turismo* tinha todas as credenciais para criar as composições de um jogo de automobilismo: Masahiro Andoh, guitarrista e líder do T-Square, grupo japonês de jazz fusion. A banda de música instrumental foi fundada como "The Square" em 1978 – contando a fase amadora, 1976 –, adotando o nome atual em 1988. O T-Square tem como maior sucesso o tema "Truth" (do álbum homônimo de 1987), que era usado na abertura das transmissões de F-1 da TV Fuji no Japão. "Eu não sei exatamente o motivo que levou o Yamauchi-san a me pedir as músicas, mas parece que ele ouviu a 'Truth' da F-1 e gostou bastante. Conheci Yamauchi-san quando estava passeando por um certo estúdio e eu me lembro de ele ter vindo até mim, de repente, e dito 'Muito prazer!'", revela Andoh em entrevista ao site Softbank Games. "Depois de conversarmos melhor, descobri que ele queria que eu compusesse uma música para um jogo de corrida, e eu respondi 'com prazer'. Como eu também gosto de carros e já tinha experiência em compor música para jogos com *Arc the Lad*, fiquei empolgado com o trabalho", diz o compositor, citando a série de RPG tático da qual ele participou da composição das trilhas sonoras dos três primeiros jogos para PlayStation.

A relação de Andoh com automobilismo vai além da "Truth". Ele assinou as músicas "Faces" (álbum *Impressive*, 1992) e "Asu e no Tobira" (*Human*, 1993), respectivamente os temas da vitória de Ayrton Senna e Alain Prost usadas pela TV Fuji nas temporadas de 1992 e 1993 da F-1. Em diversos álbuns especiais que não são da discografia regular do T-Square, há composições de Andoh, como nos CDs *Memories ~For The Legendary World Champions~*,

Honda NSX-R LM GT2 (modelo especial) Apresenta aceleração simplesmente fantástica. Pode exigir um pouco de prática para domá-lo nas curvas, mas, no geral, é um carro excepcional

Solitude -Dedicated to Senna- e *Forever Ayrton Senna- Requiem for the Greatest Champion*, lançados no Japão em tributo ao falecido piloto brasileiro.

Com esse histórico, o mínimo que se podia esperar de Andoh era um trabalho primoroso. Ele confirma isso com o tema principal da abertura em CG. "Como o conteúdo de *Gran Turismo* é bem definido, eu sabia que precisava criar uma música poderosa e que passasse sensação de velocidade", revela. Intitulada "Moon Over The Castle", a faixa começa com um clima atmosférico, interrompido pela guitarra base e teclado Hammond. A guitarra solo surge em uma sucessão empolgante de acordes que casa perfeitamente com a sequência de cortes das imagens na introdução. Uma música arrebatadora.

Ted Namba, que na ocasião era tecladista do T-Square, também atuou na trilha como arranjador e instrumentista, e os demais músicos que participaram foram convidados, entre nomes japoneses e ocidentais. "A parte que eu mais lembro de quando estávamos gravando é a bateria da 'Moon Over The Castle'. Na época, eu havia pedido que o Ted Namba ficasse com a edição e, como ele estava em Los Angeles, conseguiu chamar o ex-baterista do Megadeth, Nick Menza. Como eu não consegui ler as partituras do Nick Menza, eu ouvi a demo, decorei e fomos gravar", lembra Andoh. "Assim, conseguimos uma bateria que passasse sensação de velocidade e, sinceramente, foi uma tomada de muita sorte. Acho que até hoje não conseguimos superar aquela tomada do primeiro."

Investindo bastante dinheiro, o carro ganha uma nova pintura

Nas versões ocidentais foi adicionado um novo ângulo de câmera. Nessas edições, a velocidade é exibida em milhas por hora. Não há uma opção para deixar em quilômetros por hora

Além do tema principal, Andoh assina outras composições que aparecem em diferentes situações do jogo. A primeira delas é a "Like The Wind", música do menu de Option que encanta pelo baixo marcado e saxofone. Durante as corridas, tocam aleatoriamente cinco BGMs melódicas. Com o saxofone em destaque, o jazz fusion "Freedom To Win" é a única calma, já que as demais são rocks instrumentais: "Kiss You Good-bye", "Get Closer", "Nobody" e a destruidora "Green Monster". "Second Chance", a belíssima canção dos créditos, é interpretada por Joseph Williams, vocalista da banda Toto e filho de John Williams, lendário compositor de *Star Wars*, *Indiana Jones* e outros filmes. Com direito a um arrepiante solo de guitarra de Andoh, trata-se de um pop rock romântico que não se encontra todo dia no mundo da game music – ainda mais com vocal masculino.

Curiosamente, parte da trilha sonora de *Gran Turismo* estreou um ano antes do jogo, com o lançamento de *Andy's* (1996), álbum solo de Masahiro Andoh. Além da "Moon Over The Castle" e "Second Chance", esse disco antecipou a "Nobody" e a "Green Monster". As citadas "Like The Wind" e "Freedom To Win" já estavam no CD com a voz da cantora Pauline Wilson, só que no jogo as duas aparecem em versões instrumentais. Meses antes do lançamento de *Gran Turismo*, a "Moon Over The Castle" também figurou no álbum *Blue in Red* (1997) do T-Square com o nome "Knight's Song" em uma versão diferente do jogo, com EWI,

Mazda RX-7 LM Edition
(modelo especial)
O UK Vs. US pode dar como prêmio um RX-7 A spec LM Edition, mas o modelo é menos potente que o RX-7 LM Edition, o modelo especial da Mazda

Se o carro for parar no banco de areia, lá se vão segundos preciosos da corrida

O design dos menus chama a atenção pela bela apresentação

instrumento eletrônico de sopro que é marca registrada da banda. O tema de *Gran Turismo* costuma fazer parte do repertório do T-Square e pode ser encontrado em várias performances no YouTube. "Às vezes, em um show do T-Square, há pessoas que vêm me dizer 'gosto das músicas de *Arc the Lad*' ou 'gosto das músicas de *Gran Turismo*', e eu sempre fico muito feliz", diz Andoh. "Gostaria que isso fosse uma oportunidade para que as pessoas passem a gostar mais de música instrumental e a ir mais a shows. Acho que ver as pessoas tocando na sua frente é um jeito ainda melhor de curtir a música."

O único ponto negativo da trilha é a inexistência de um sound test que permita escutar as faixas a qualquer momento ou então alguma forma de selecionar qual música tocar nas provas. Isso se torna um problema especialmente nos enduros, nos quais uma única composição é repetida durante toda a corrida – por melhor que ela fosse, seria mais conveniente trocar de faixa do que ouvir a mesma música por uma hora.

Andy's, o álbum solo de Masahiro Andoh, antecipou parte da trilha de *Gran Turismo*. O tema principal "Moon Over The Castle" também aparece no CD *Blue in Red* do T-Square, banda liderada por Andoh, mas com o nome "Knight's Song"

Nos menus do jogo entra em cena a partipação do compositor Isamu Ohira, que buscou uma linha levemente diferente de Masahiro Andoh. "Eu ouvia as músicas dele muitas vezes antes de *Gran Turismo* ser lançado. Eu não fiz referência a elas porque sabia que minhas composições seriam usadas em situações diferentes", revela Ohira em entrevista ao site Rocket Baby. Ele aposta ainda mais no jazz fusion com músicas cativantes cheias de timbres de sintetizador, guitarra e baixo elétrico. Ohira fez um tema para cada montadora e dava para passar tranquilamente um tempo maior que o normal nos menus apenas apreciando as saborosas faixas, como a "Mr. 4WD", inspirado tema da Subaru.

Na localização ocidental, todo esse repertório que dava identidade musical ao jogo foi descartado. No lugar da "Moon Over The Castle", entra na abertura a "Everything Must Go (Chemical Brothers Remix)", faixa do grupo Manic Street Preachers em um remix (como indicado no título) da dupla The Chemical Brothers. Durante as corridas, tocam músicas licenciadas dos bandas Garbage, Ash, Feeder e Cubanate – a TMF é exclusiva da versão americana. Uma dessas músicas, a "Skeletal" do Cubanate, também é reproduzida nos créditos. Na edição europeia foi acrescentando até um sound test. Nos menus aparecem as composições eletrônicas de Jason Page, que nem de longe se equiparam à inspiração do trabalho de Isamu Ohira.

Nissan Nismo GT-R LM
(modelo especial)
Um supercarro, que conta com grande potência e aceleração excelente. Nas curvas, o veículo também desempenha bom papel

A propaganda ocidental de *Gran Turismo* tinha total convicção de que o jogo era o melhor do gênero de todos os tempos

Mesmo abrindo mão de muitas coisas, o modo Hi-res GT impressionava por proporcionar 60 quadros por segundo

Bem verdade que o jazz fusion que permeia a trilha japonesa muitas vezes é tachado de “música de elevador” e não é um gênero popular para o grande público ocidental, mas, mesmo assim, é difícil entender por que os temas rock da trilha e especialmente a “Moon Over The Castle” não teriam apelo nos EUA e na Europa, ainda mais com o envolvimento de nomes importantes das populares bandas ocidentais Megadeth e Toto.

Aclamação geral

Apesar das notas altas, nem todas as análises de *Gran Turismo* transmitiram o quanto o jogo foi revolucionário. A revista brasileira Ação Games #125 fez ressalvas para defeitos que já incomodavam naquela época. “Só esqueceram alguns detalhes para a perfeição: deixaram os gráficos estourados, os carros não amassam e nem capotam. Mas não comprometem em nada. O jogo oferece uns 175 carros para ganhar e comprar”, comenta o autor da análise, Ivan Cordon. A revista Gamers, por sua vez, não parece ter se impactado tanto, fazendo comparações com outros jogos de corrida disponíveis no mercado. “A parte sonora é razoável, com efeitos sonoros já bastante conhecidos e músicas até certo ponto empolgantes. Os gráficos estão bem trabalhados, lembrando um pouco *Need for Speed* (da Electronic Arts), igualando-se no realismo proporcionado, tendo efeitos de reflexo nos vidros ou latarias ou mesmo design original dos carros”, afirma o review da versão japonesa publicado na edição #27. Assim como a Ação Games, a Gamers também destacou outros pontos negativos na área gráfica de *Gran Turismo*. “Os cenários ainda dão a impressão de serem montados à medida que se avança, mas em alguns casos o próprio jogo ajuda a esconder isso (colocando árvores na frente, pontes etc.). O único problema vai para a sequência de CG da apresentação, na qual existem partes realmente fracas, com granulação até não poder mais.”

A Edge #55 elogiou *Gran Turismo*,

A lataria perde o brilho conforme o jogador usa o veículo nas provas. Pagando um valor mínimo, é possível lavá-lo para ter o brilho de volta

conferindo a nota máxima para o jogo, o segundo da história da revista inglesa (*Super Mario 64* foi o primeiro). "*Gran Turismo* é possivelmente o maior jogo de corrida de todos os tempos. É certamente o mais impressionante exemplar do gênero a ser agraciado no mercado doméstico", decreta o review. "*Gran Turismo* provavelmente apresenta mais carros em um jogo do que todos os jogos de corrida lançados no ano passado para PlayStation juntos." Não acabaram aí as comparações. "Apesar de toda a atenção ao realismo, *Gran Turismo* é muito mais piedoso e, portanto, acessível, que *TOCA Touring Car Championship*", afirma a análise, citando o jogo da Codemasters. "Qualquer um com o conhecimento básico de direção deve conseguir pilotar na maioria das pistas sem muita dificuldade, ainda que a aplicação da mínima técnica de pilotagem imediatamente poupará segundos do tempo da volta. Esta é a maior conquista de *Gran Turismo*. Nenhum outro jogo de corrida ofereceu aos jogadores um ambiente de corrida tão convincente e recompensador."

Mas o review não ficou só nos elogios. "Um ponto passível de crítica é a relativa quantidade limitada de carros na pista. Isso é uma consequência direta das restrições técnicas do PlayStation e nunca é um

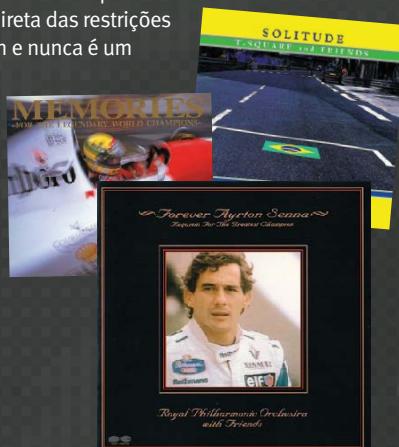
Subaru Impreza Rally Edition
(modelo especial)
Antes mesmo da estreia das competições de rali, esse veículo 4WD já oferecia alto desempenho nas curvas. Só a velocidade final que não é alta

problema na maior parte do tempo, já que na corrida os jogadores estão constantemente enfrentando carros à frente e atrás, e mais carros não adicionaria nada ao processo", aponta a Edge. "Chuva seria uma adição bacana, assim como a equipe de mecânicos na troca de pneus e a habilidade de avançar os replays em velocidade mais rápida." Um trecho do texto que chama a atenção é o asco às músicas de *Gran Turismo*, lembrando que o review se refere à versão japonesa. "A trilha do jogo é atroz e a sequência final traz uma das faixas que mais induzem ao vômito já ouvidas em um jogo. Mas, de novo, o lançamento europeu vai mudar isso – a Sony da Europa está trocando toda a trilha musical com material de bandas famosas", critica. A Edge foi precisa na importância

No jogo, a troca de pneus acontece com uma equipe de mecânicos invisíveis

histórica do jogo. "*Gran Turismo* é o mais realista, detalhado e jogável exemplo de um vasto gênero e estabelece um novo padrão de excelência para ser seguido por todas as plataformas."

Sucesso mundial

"Quando o primeiro *Gran Turismo* foi lançado em 1997, eu esperava que seria um jogo de nicho", lembra Kazunori Yamauchi ao site Games Beat. Contrariando as expectativas, o título de jogo mais vendido do PlayStation é de *Gran Turismo*, desbancando clássicos como *Final Fantasy VII*, *Resident Evil*, *Metal Gear Solid* e *Tomb Raider*. Isso não é pouca coisa. O número total de vendas no mundo (10,95 milhões de cópias) esconde uma peculiaridade: 2,54 milhões são do Japão, 3,87 milhões da Europa e 4,02 milhões dos Estados Unidos. Os números são curiosos porque a maioria dos carros disponíveis no jogo é japonesa. "Eu nunca imaginei que as coisas que estava criando afetariam as pessoas no Ocidente e teriam tanto impacto", afirma Yamauchi ao site Piston Heads. "Quando soube que *Gran Turismo* seria lançado na Europa, a Sony da Europa se ofereceu para adicionar alguns modelos europeus ou americanos, e esses veículos são os que tive tempo de incluir. Fui à Europa e aos EUA para pesquisar esses carros. Um por dia."

Lançados em homenagem a Ayrton Senna, os álbuns *Memories*, *Solitude* e *Forever Ayrton Senna* contam com diversas composições de Masahiro Andoh. Kazunori Yamauchi também é fã do piloto brasileiro e homenageou o falecido ídolo em *Gran Turismo 6*

Toyota GT-ONE Race Car (prêmio da Gran Turismo World League ou ouro em todos os testes da licença Super) Não confunda com o modelo especial GT-ONE Road Version, que é inferior. Disponível nos anos '98 e '99 (são basicamente iguais), esse modelo é supremo

GRAN TURISMO 2

- **Ano:** 1999 (EUA e Japão) e 2000 (Europa)
- **Publicação:** Sony Computer Entertainment
- **Desenvolvimento:** Polyphony Digital
- **Plataforma:** PlayStation

O sucesso do primeiro jogo, a fundação da Polyphony Digital e a engine pronta pavimentaram o caminho da sequência em um ciclo de desenvolvimento menor, com visual, áudio, Inteligência Artificial dos adversários e sistema de física melhorados. De acordo com a Edge #68, a equipe original se manteve na produção, reforçada por 30 designers gráficos trabalhando em meio período. Dessa forma, foi possível que *Gran Turismo 2* chegasse em dezembro de 1999 no Japão e nos EUA, e em janeiro de 2000 na Europa. Kazunori Yamauchi tinha uma ideia clara do que pretendia. "Eu fiz o primeiro *Gran Turismo* para o Japão, com a maioria de carros japoneses. Estou fazendo *Gran Turismo 2* para o mundo", diz no documentário do disco bônus do jogo. *Gran Turismo 2* tem um conteúdo colossal em dois discos, um para o modo arcade e o outro para a simulação.

"Os jogadores expressaram o desejo de uma gama extremamente ampla de modelos para o jogo, então nos esforçamos muito para atender o desejo deles", afirma Yamauchi à revista Official UK PlayStation Best Games Ever!. Com isso, o menu do modo de simulação está dividido em quatro áreas. A East City reúne todas as montadoras japonesas: as seis do primeiro jogo e mais Daihatsu, Suzuki e Tommy Kaira. A South City traz as montadoras americanas: além de Dodge e Chevrolet, a continuação conta com Shelby, Vector, Plymouth e Ford. Representando o Reino Unido, Aston Martin e TVR recebem o reforço de Lister, Jaguar, Lotus e Mini and MG. Junto das alemãs Mercedes-Benz, BMW, Ruf, Audi, Volkswagen e Opel, as montadoras britânicas compõem a North City. Por último, a West City é formada pelas francesas Citroën, Renault, Peugeot e Venturi, acompanhadas das italianas Alfa Romeo, Fiat e Lancia. Também há modelos especiais ocidentais à venda e, como antes, os veículos seminovos só podem ser comprados nas produtoras nipônicas – a opção para vender carros agora fica na garagem. Somando tudo, *Gran Turismo 2* tem exatos 600 automóveis.

Os carros de NASCAR estrearam oficialmente na série em *Gran Turismo 5*, mas o segundo jogo para PlayStation já traz uma prévia da modalidade. Ao modificar o Ford Taurus Sho para corrida, o veículo ganha a aparência do stock car pilotado pelo americano Mark Martin

No total, são 34 concessionárias diferentes. Parece muito? A meta original era maior. "Por vários motivos, no entanto, não pudemos ter Ferrari ou Porsche de novo", lamenta Yamauchi. Como consolo, *Gran Turismo 2* conta com a Ruf, que constrói carros a partir de chassis da Porsche. Por mais que pareça vantajoso para uma montadora aparecer no jogo, será que alguma foi capaz de se recusar a participar? "Sim, Volvo e Saab", responde o game designer citando as duas empresas suecas.

O processo para tirar as licenças foi bastante expandido, aumentando para seis: B, A, C-I, B-I, A-I e Super. Cada uma tem dez testes e agora é possível jogar o último teste sem precisar completar todos os anteriores, mas as licenças devem ser obtidas nessa ordem de dificuldade estipulada no jogo. Além dos tradicionais exames de frenagem em uma área determinada, há diversos testes para percorrer trechos

A presença de diversos "muscle cars" foi um dos atrativos de *Gran Turismo 2*

de certas pistas. Alguns deles tentam ser mais didáticos, exibindo o melhor traçado com uma linha amarela no asfalto. Muitos começam com largada lançada, deixando a tarefa menos cansativa. Os dois testes slalom da B-I estão entre os mais difíceis, exigindo agilidade para desviar de muros de pneus. Apesar disso, as licenças são menos trabalhosas do que no primeiro jogo. As coisas só complicam nas voltas completas da Super, que habilita o modo Event Generator, capaz de criar provas baseadas na performance do carro escolhido. Somente as cinco primeiras licenças são necessárias para participar dos torneios, e algumas corridas podem até ser disputadas sem nenhuma licença.

Certas competições têm o mesmo formato de campeonato do predecessor, com pontuação e colocação geral. Mas na maioria dos torneios cada prova é disputada individualmente. No sistema antigo, dependendo da quantidade de pontos, não era preciso vencer todas as corridas para se sagrar campeão e obter um carro como prêmio. Se o jogador quiser completar tudo o que o jogo oferece, ele deve ganhar todas as provas, sendo que algumas nem dão um veículo de presente. Muito torneios possuem limite de cavalos de potência, o que dá mais equilíbrio às provas, evitando o uso de veículos turbinados em competições com automóveis mais fracos para ganhar a prova com facilidade. Por isso, é necessário comprar uma quantidade muito maior de carros para atender às especificações de cada corrida, e o progresso é marcado em uma porcentagem.

Os torneios estão classificados em quatro tipos: Gran Turismo League, Special Event, Endurance e Rally Event. No primeiro, acontecem provas para cada uma das seis nacionalidades de veículos representadas no jogo, além de ligas regionais e o campeonato mundial. No Special Event, há a maior variedade de competições restritas a automóveis com um determinado tipo de tração nas rodas, carros conversíveis (embora sempre de capota), compactos, sedans de luxo, vans, esportivos dos anos 80 e por aí vai. Com o aumento de carros americanos, há até um torneio

Venturi Atlantique 600 LM
(modelo especial)
Esse carro francês é incrivelmente rápido, com grande aceleração e velocidade máxima. Apresenta um bom desempenho nas curvas

DRAG RACE?

É comprovado: em algum momento da produção foi cogitado que *Gran Turismo 2* teria drag race (corridas de arrancada). Há vários indícios disso: no CD da versão japonesa e de algumas edições ocidentais foi encontrado um painel gráfico desse modo e, de maneira ainda mais evidente, o próprio manual fala do drag race como se ele estivesse disponível no jogo. De fato, o preview de *Gran Turismo 2* na revista inglesa Edge #71, de maio de 1999, menciona o modo: "Além de rali, carros esportivos e competição GT, agora há um modo de drag racing para quem se preocupa apenas com a aceleração e os valores de torque de suas máquinas tunadas". Na versão final de *Gran Turismo 2* há três veículos que seriam resquícios das provas de arrancada: Nissan Drag 180SX, Nissan R33 Drag GT-R (ambos dados como prêmio em diferentes campeonatos) e o Dodge Intrepid ES (após modificação na carenagem).

TVR Speed 12
(prêmio da terceira corrida do Gran Turismo All Stars)
É um veículo de alta performance, apesar de ser difícil domá-lo nas curvas. O Speed 12 é um dos modelos especiais da britânica TVR, mas não está à venda

focado no chamado “muscle car”, termo adotado nos EUA para veículos clássicos de alta performance. As provas de enduro foram concentradas em uma categoria própria (Endurance), em um total de sete corridas de longa duração. A etapa de qualificação foi excluída e o carro do jogador sempre larga em sexto, embora ainda seja possível testar a configuração do veículo antes da prova.

A maior novidade de *Gran Turismo 2* está no Dirt Event, com as corridas de rali. As provas acontecem em terrenos como lama e areia, e o objetivo é o carro do jogador cruzar a linha de chegada antes do “ghost car”. Correr nessas provas exige o uso de pneus específicos e nem todos os veículos oferecem tal opção. “Durante o desenvolvimento nós construímos certas diferenças e variações em termos de irregularidade do terreno, ondulações e fricção que você pode sentir enquanto dirige. Eu fui ao Rali de Monte Carlo para fazer minha pesquisa”, afirma Yamauchi à Official UK PlayStation. “Implementar o modo rali representou muito mais trabalho. Tivemos de prestar atenção especial nisso porque o carro se move muito mais em superfícies escorregadias. Fazer esse modelo de simulação é bastante desafiador, especialmente para ser realista e prazeroso ao mesmo tempo.” A maioria das montadoras ainda oferece competições temáticas em circuitos aleatórios na opção Event, acessados dentro do menu de cada empresa. Fora isso, o mapa de navegação do jogo agora conta com a Wheel Shop, onde é possível comprar rodas de marcas reais como Bridgestone e Dunlop.

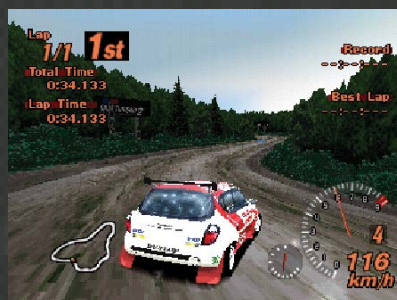
Com tantos carros e campeonatos, as pistas também explodiram em quantidade. São 28 no modo de simulação: 23 circuitos e mais cinco pistas do modo rali (sete, contando as duas reversas). Tirando a noturna Special Stage Route 11, todas as pistas do primeiro jogo estão de volta, acompanhadas de circuitos que, embora sejam fantasiosos, buscam inspiração em lugares como Taiti, Roma, Seattle e Grindelwald. Mas uma das pistas de *Gran Turismo 2* é especial. “Laguna é a única pista real no jogo e temos a exclusividade da licença para isso. Utilizar circuitos fictícios nos garante um uso melhor da engine”, explica Yamauchi. Para recriá-la, o game designer de fato visitou o autódromo na Califórnia, EUA. “Laguna Seca tem uma curva famosa chamada

A DISCOGRAFIA DE GRAN TURISMO 2

Gran Turismo 2 Original Game Soundtrack (2000): além das faixas tocadas no jogo, o álbum contém uma versão instrumental da “Blue Line”, com saxofone no lugar do vocal e um arranjo diferente do tema principal com uma introdução sinfônica sintetizada. Embora o disco não traga exatamente todas as composições de Isamu Ohira, as principais músicas estão no CD.

Gran Turismo 2 Music at the Speed of Sound - The Album (2000): mais uma coletânea de músicas licenciadas. Pelo menos as faixas que estão no disco de fato tocam na versão americana do jogo – não há nenhuma das canções que aparecem na edição europeia. Como bônus, o álbum vem com um CD de demonstração de *Gran Turismo 2*.

Gran Turismo 2 Extended Score ~Groove~ (2000): as novas versões do CD não superam as músicas originais – quatro de Ohira e mais oito de Andoh –, mas é um álbum decente. O tema da East City, “From The East”, recebeu um arranjo cantado. Com saxofone, a “Blade” ganhou um tempero jazzístico, e a “Blue Line” em solo de piano ficou uma pintura.

Uma das maiores novidades de *Gran Turismo 2*, as competições de rali acontecem em estradas e também com voltas em circuitos fechados

'corkscrew' ['saca-rolhas', em tradução literal] que eu conhecia desde que era criança. Crescendo no Japão eu nunca imaginei que a veria com meus próprios olhos. Anteontem eu dirigi o circuito inteiro em um Viper. Pensei comigo mesmo que era meu sonho se tornando realidade", diz em vídeo do disco bônus.

Apesar disso, não dá para negar que os cenários não são dos mais fantásticos. "Você notou que os ambientes de algo como *Ridge Racer Type 4* são tão atraentes quanto os próprios carros. Eu também gostaria de melhorar a estética das pistas", afirma Yamauchi à Edge #68. "No entanto, *Gran Turismo 2* usa quase metade da habilidade de modelagem de física do PlayStation, então todos os outros aspectos devem ser usados com os 50% restantes." Com o jogo explorando os limites do PlayStation, não foi possível corrigir todas as críticas feitas ao antecessor. "Tomamos a decisão de não aumentar o número de carros na pista porque há muitas outras coisas que tivemos de aumentar, principalmente no que diz respeito à qualidade. É claro, havia a opção de manter a qualidade das pistas no jogo original com o intuito de aumentar o número de carros na pista, mas não escolhemos essa opção – preferimos aumentar a qualidade em todas as áreas", justifica Yamauchi. "Para aumentar o número de veículos na corrida de seis para, digamos, 25, a corrida será diferente – o jogo será diferente, na verdade. Se isso pudesse ser feito, eu escolheria aumentar o número de carros, mas as limitações de hardware significavam que dois carros a mais não fariam uma diferença tão significante."

Outro ponto criticado no primeiro jogo foi o fato de todos os carros serem inquebráveis. Kazunori Yamauchi tentou solucionar isso na medida do possível. "Em *Gran Turismo 2*, implementamos uma opção na qual a aparência do carro não muda quando o automóvel bate, mas a direção sim. O padrão será com essa opção desligada, mas ela estará lá para quem quiser. Haverá um display especial para dizer onde é o dano também", comenta à Official UK PlayStation. A opção está disponível apenas no modo arcade, que, aliás, segue os passos do predecessor. O multiplayer para duas pessoas com tela dividida também se manteve, sendo que o modo que permitia carregar carros da garagem de cada jogador – o que antes acontecia no modo de simulação – foi realocado para o arcade. Obtendo as licenças do modo simulação, mais circuitos são habilitados no arcade, alguns deles em versão reversa. Com a Super, é liberada a pista Motor Sports Land, que só pode ser jogada no Time Trial.

Para a trilha da sequência, Masahiro Andoh fez outro trabalho excelente – e novamente restrito ao Japão. Com uma introdução inédita no piano, a "Moon Over The Castle" é mais uma vez usada na espetacular CG de abertura, que apresenta cenas de filmes em preto e branco com carros clássicos. No modo de simulação, a cantada "Blue Line" é um tema de encerramento mais convencional. No desfecho do modo arcade toca outra

Ford GT90
(prêmio da Seattle 100 Mile)
O carro conceito branco da Ford tem excelente potência e boa performance nas curvas. Porém, o aerofólio não levanta como em *Need for Speed II*

A curva mais desafiadora de Laguna Seca provoca muitos acidentes

O rali, os "muscle cars" e, claro, a quantidade absurda de veículos, foram os destaques na propaganda de *Gran Turismo 2*

Suzuki Cultus Pikes Peak Version (modelo especial) É o melhor carro do jogo, com aceleração e velocidade final estúpidas. Em tese, deveria ser usado só nos ralis, mas no asfalto também é excepcional

No enduro da Rome Millenium 2, os competidores completam as voltas até o relógio marcar duas horas. Em provas como essa, o jogador precisa ficar atento para a largada lançada

Mantendo a qualidade, a continuação apostou na imensa variedade

A sequência manteve a quantidade de seis carros por prova

música: a licenciada "My Favorite Game" do The Cardigans. Andoh assina ainda as seis BGMs guitarrísticas que tocam aleatoriamente durante as corridas – como no predecessor, não é possível escolher ou trocar de faixa. Nessas músicas, ele mergulha de cabeça no rock instrumental, como na incrível "Get Into It". Tirando o tema principal, as faixas foram arranjadas por Keiji Matsumoto, que foi o sucessor de Ted Namba no teclado do T-Square. Nos menus do modo simulação, é possível desfrutar novamente do jazz fusion de Isamu Ohira, que dessa vez foi mantido no Ocidente. A citada "My Favorite Game" virou tema de abertura nas edições americana e europeia. Nos créditos do modo arcade, as adaptações ocidentais tem a "My Hero" do Foo Fighters, e no modo simulação a música final é a " Where It's At" do Beck. Em relação às BGMs, nos EUA há bandas como Garbage, Creed e Hole, ao passo que na Europa há faixas do Ash, Mansun, Fatboy Slim e outros.

O caminho do sucesso

De novo, a continuação foi bastante elogiada. "Visualmente, as melhorias são sutis, com veículos e cenários das pistas ligeiramente aperfeiçoados, ao passo que as dinâmicas estão refinadas e continuam insuperáveis. A Inteligência Artificial foi polida de maneira crucial", diz a análise da Edge #68 que deu nota nove para a continuação. Apesar disso, o review chama a atenção para alguns problemas. "A estrutura de seleção dos menus é complexa, a detecção de colisão não é impecável e os tempos de carregamento podem ser surpreendentemente longos", afirma o texto. "*Gran Turismo 2* representa o mais completo, mais jogável e mais envolvente jogo de corrida a ser agraciado em um videogame." A continuação vendeu 9,49 milhões, sendo 1,69 milhão de cópias no Japão, 3,42 milhões na Europa e 3,88 milhões nos EUA. *Gran Turismo 2* é o terceiro jogo mais vendido do PlayStation, atrás de *Final Fantasy VII* e do primeiro *Gran Turismo*.

Academia de pilotagem

Com os lançamentos das sequências, *Gran Turismo* se tornou a série exclusiva para consoles da Sony mais bem-sucedida da história. Em 2008, foi inaugurado o programa GT Academy, que seleciona pilotos virtuais de *Gran Turismo* para participar de competições com carros de verdade. Essa é apenas uma amostra do imenso legado deixado pela criação de Kazunori Yamauchi Yamauchi, que começou lá nos anos 90, ainda na geração 32-bit.

Three-Seven Speedway

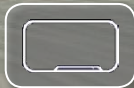
(Daytona USA)

A pista para iniciantes não tinha nome no arcade, o que poderia nos fazer pensar que era de fato o autódromo de Daytona. Na verdade, ela é fictícia, e ficou conhecida como Three-Seven Speedway nas versões futuras do jogo. Afinal, onde mais se vê um caça-níquel gigante e o Sonic esculpido em um rochedo?

DEZ PISTAS CLÁSSICAS

Indy 500

(Indy 500)

Uma das pistas mais tradicionais do automobilismo mundial, as 500 Milhas de Indianápolis foram representadas com maestria nesse arcade licenciado da Sega. O circuito foi reproduzido no jogo nos mínimos detalhes, incluindo até mesmo a icônica faixa de 1 metro de tijolos na linha de chegada.

LA Freeway

(Cruis'n USA)

A via expressa de Los Angeles é uma pista que permite voar baixo em um jogo que nasceu no arcade e foi um dos símbolos do Nintendo 64. Como a autoestrada tem duas mãos, o risco de bater em um veículo na contramão é alto, exigindo reflexos rápidos do jogador.

San Francisco 1

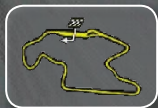
(Test Drive 4)

O extenso racha por São Francisco começa na Ponte Golden Gate e atravessa diferentes áreas da cidade, no meio do tráfego. A parte mais incrível é a sequência de ladeiras nas quais os carros alçam voo. O perigo é bater nos veículos nos cruzamentos, provocando acidentes catastróficos.

City

(The Need for Speed)

O clássico da Electronic Arts impactou por colocar os rachas no meio do tráfego. City é uma das pistas mais velozes de *The Need for Speed* por conta da baixa quantidade de curvas, permitindo que o jogador se preocupe em desviar dos veículos e fugir da polícia.

Trial Mountain
(Gran Turismo)

Esse circuito fictício de fácil aprendizado virou uma tradição de *Gran Turismo*, marcando presença em todos os jogos principais do simulador da Polyphony Digital. A variação de paisagens oferece um passeio bastante agradável ao jogador, com a arquibancada lotada, curvas em uma área montanhosa, um túnel e uma reta margeada por árvores.

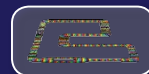
Mute City
(F-Zero)

Foi com essa pista memorável que muitos jogadores foram apresentados à geração 16-bit e todas às maravilhas proporcionadas pelo Mode 7 do SNES. De acordo com o manual do jogo, o nome original da cidade que abriga o circuito era Mutant City e ela tem uma população de mais de 200 milhões de pessoas.

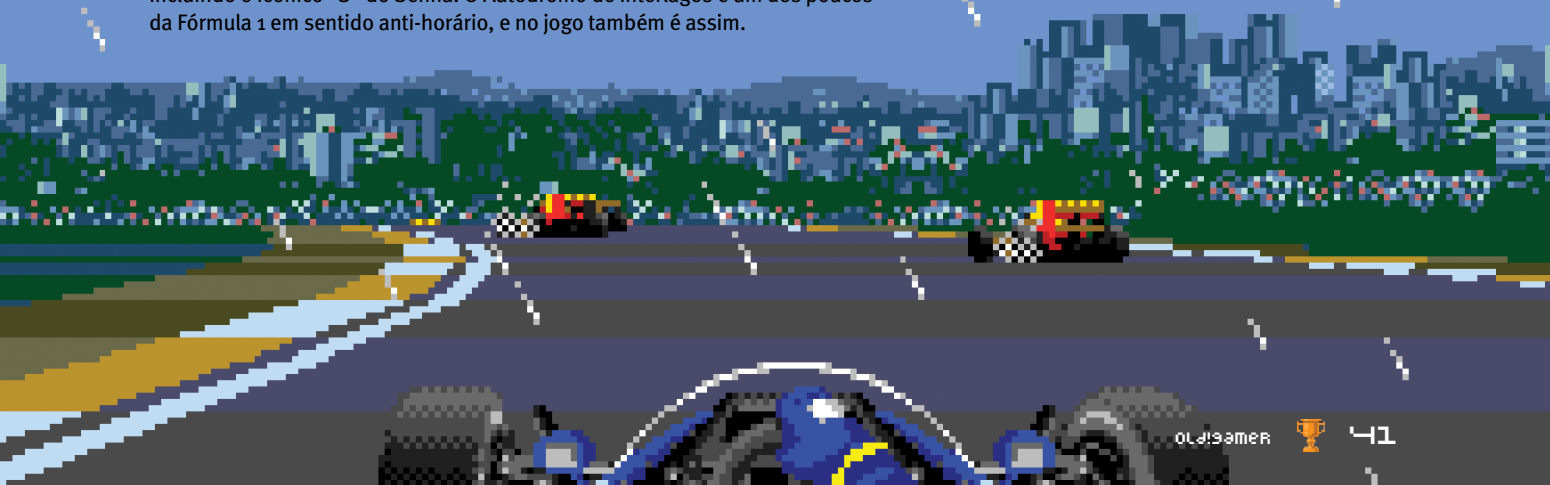
DOS JOGOS DE CORRIDA

High-Level
(Ridge Racer)

É impressionante a variedade de cenários que a Namco concentrou em uma mesma pista sem parecer algo sem nexo na estreia de *Ridge Racer*. Túnel, ponte, área litorânea, montanhas, local em construção... Há até um helicóptero sobrevoando a região e um telão exibindo cenas de *Galaga*.

Rainbow Road
(Super Mario Kart)

O traçado da pista multicolorida de *Super Mario Kart* tem todas as curvas a 90º, mas o que complica mesmo na Rainbow Road é o fato de não existir nenhum tipo de proteção: ao sair da pista, o kart cai no abismo, restando esperar pelo resgate do prestativo Lakitu em sua nuvem.

Brasil
(Ayrton Senna's Super Monaco GP II)

No título que teve participação direta de Ayrton Senna no desenvolvimento, o Grande Prêmio do Brasil está presente com todas suas curvas desafiantes, incluindo o icônico "S" do Senna. O Autódromo de Interlagos é um dos poucos da Fórmula 1 em sentido anti-horário, e no jogo também é assim.

OutRun

Ao som do mar e sob um céu ensolarado, a pressão da competição dá lugar ao prazer da pilotagem

Por Alexei Barros

A versão de *OutRun* para Mega Drive adicionou essa imagem no encerramento

Competições de carros envolvem tensão, adrenalina e obsessão pela liderança. Porém, o prazer de dirigir não precisa estar exclusivamente na busca por recordes ou pelo primeiro lugar no pódio. As pistas também nos atraem pela sensação de passear com o vento batendo no rosto, de apreciar a paisagem. *OutRun* levou essa mentalidade descompromissada para os videogames. Nas palavras de seu criador, Yu Suzuki, *OutRun* é um jogo de pilotagem, não de corrida. E isso fica bem claro ao observar o motorista do jogo, dirigindo uma Ferrari Testarossa conversível, acompanhado de sua namorada de cabelos esvoaçantes. Conheça quais foram as inspirações do game designer para produzir *OutRun*, suas adaptações e curiosidades.

Turnê na Europa

Hang-On, *Space Harrier*, *OutRun*, *After Burner*, *Power Drift*... Embora sejam jogos de estilos muito diferentes entre si, todos têm em comum o fato de serem arcades da Sega criados por Yu Suzuki na década de 80. *OutRun* foi o primeiro jogo de automobilismo da carreira de Suzuki, mas não sua primeira produção do gênero. Enquanto *Hang-On* surgiu pela paixão de motos de Suzuki na vida real, a inspiração de *OutRun* veio do cinema, da mesma maneira que *Space Harrier* foi influenciado pelo filme *A História Sem Fim* (1984).

"A principal motivação para criar *OutRun* foi minha fascinação pelo filme chamado *Quem não corre, voa*. Pensei que seria bom criar um jogo assim", diz Yu Suzuki à revista Retro Gamer #54. Com um inusitado elenco formado por nomes como Burt Reynolds, Roger Moore, Farrah Fawcett e Jackie Chan, a comédia originalmente conhecida por *The Cannonball Run* (1981) tem a premissa parecida com o desenho animado *Corrida Maluca*. Diversos competidores caricatos embarcam em uma corrida pelas estradas dos Estados Unidos sem medo de trapacear policiais e transgredir as leis de trânsito. A ideia era realmente repetir o roteiro da fonte de inspiração, mesmo que o jogo não fosse oficialmente licenciado. "O filme se passa por todos os Estados Unidos, então havia um plano de seguir a mesma rota e obter informações *in loco*. Mas, na verdade, ao fazer todos os preparativos, percebi que ❯❯❯

OUTRUN 20TH ANNIVERSARY BOX

Com 11 discos, a coletânea comemorativa *OutRun 20th Anniversary Box* tem quase todas as músicas relacionadas a *OutRun* e suas continuações, como *Turbo OutRun* e *OutRunners*. "Quase" porque a coleção não possui, por exemplo, os arranjos para as adaptações dos computadores – não que elas sejam essenciais. Nesses CDs é possível encontrar diversas versões das composições clássicas do primeiro jogo. Entre as melhores, estão os arranjos magistrais "Euro Remix" das quatro músicas do arcade que Richard Jacques (*Metropolis Street Racer*) fez para *OutRun 2* do Xbox. A compilação não traz as performances da S.S.T. Band (antiga banda da Sega), mas elas podem ser encontradas no disco adicional *OutRun Sound Tracks -Complement-*. Essa caixa foi lançada em 2007 e ficou um pouco defasada – uma atualização do pacote precisaria incluir as duas novas músicas de *3D OutRun* do Nintendo 3DS.

- **Ano:** 1986
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sega AM2
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Master System, Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum, MSX, MSX2, Amiga, Atari ST, PC, PC Engine, Mega Drive, Game Gear, Saturn, celular e Nintendo 3DS

o cenário ao longo da viagem não mudaria tudo, então revi meu plano e decidi coletar dados na Europa", diz Suzuki.

Com a intenção de visitar uma variedade maior de ambientes no Velho Continente, Suzuki iniciou sua viagem. "Senti que devia primeiro seguir o caminho por conta própria, coletando informações com uma câmera de vídeo, uma câmera fotográfica e outros equipamentos. Comecei em Frankfurt, na Alemanha, então aluguei um carro e instalei uma câmera de vídeo no veículo. Dirigi em Mônaco e Monte Carlo, na França, em torno das estradas montanhosas da Suíça, parando em hotéis em Milão, Veneza e Roma, na Itália, obtendo informações por duas semanas. Tenho muitas memórias felizes daquela viagem", relembra. "Uma das fases foi inspirada na cidade medieval de Rothenburg, localizada na Estrada Romântica, no sul da Alemanha. Era um lugar muito bonito e que me marcou bastante. Por esse motivo, a parte de Rothenburg é a minha favorita", completa o game designer em entrevista publicada no livro *Sega Mega Drive Collected Works*.

O carro ideal

A viagem para a Europa de Yu Suzuki também serviu para ele escolher qual seria o veículo controlado pelo jogador. "Naturalmente, eu estava atraído pelas Ferraris. O modelo mais popular da época era uma Ferrari Testarossa de 12 cilindros. Eu estava em Mônaco quando vi esse carro pela primeira vez e fiquei maravilhado por sua beleza. Há muitas outras Ferraris charmosas, mas por limitações de memória ficou impossível incluí-las no jogo... então decidimos que o carro do jogador deveria ser a Testarossa de 12 cilindros", explica à Retro Gamer. Atualmente, o caminho certo para a Sega ter o veículo licenciado seria entrar em contato com a Ferrari e iniciar as negociações burocráticas. Mas os tempos da indústria de games eram outros. Yu Suzuki precisou procurar pelo automóvel desejado por conta própria. "Apenas um número pequeno de Testarossas foram trazidas ao Japão, então tivemos dificuldade de encontrar um dono para nos ajudar a obter os detalhes do modelo. Eventualmente, cinco integrantes da nossa equipe se espremeram em um carro pequeno e viajamos três horas para ver uma Testarossa. Tiramos fotos de todos os ângulos, em intervalos de cinco graus, e também gravamos o ronco do motor", conta. Quando o veículo perde o controle ou capota, é possível ver como muitos detalhes da

OutRun proporciona uma incrível sensação de velocidade

É preciso escolher qual caminho tomar, só não pode ficar indeciso

OUTRUN NAS COLETÂNEAS

Na maioria das vezes, as compilações trazem versões praticamente idênticas dos jogos originais. Não foi isso que exatamente aconteceu com *OutRun*, como dá para ver nos dois casos abaixo.

Sega Arcade Gallery

Game Boy Advance (Bits Studios/THQ, 2003): com *After Burner*, *Space Harrier* e *Super Hang-On*, *OutRun* se saiu bem no portátil da Nintendo nessa coletânea publicada pela THQ. Mesmo sem um chip de som dedicado, o GBA reproduz as músicas adaptadas competentemente por Anthony Putson da Bits Studios, acentuando as linhas graves. O jogo roda a 60 quadros por segundo, só que não há tantos detalhes no cenário como no arcade.

Yu Suzuki Game Works Vol. 1

Dreamcast (Sega AM2/Sega, 2001): lançada apenas no Japão, a coletânea tem, além de *OutRun*, *After Burner II*, *Hang-On*, *Power Drift* e *Space Harrier*. Para evitar problemas de licenciamento com a Ferrari, o veículo vermelho foi modificado e transformado em um carro genérico. Curiosamente, as músicas soam um pouco diferentes do arcade. Talvez o melhor conteúdo da compilação não seja nem os jogos, mas o livro que integrava o pacote, com imagens históricas da produção e dos gabinetes dos arcades. Infelizmente, não houve um segundo volume dessa coleção.

carroceria da Testarossa foram reproduzidos, como a porta estilizada. A parte traseira do carro tem até o cavalo rampante, símbolo da montadora italiana, mesmo sem nenhum acordo oficial entre as empresas. Felizmente, isso não impediu que futuros jogos da Sega de fato contassem com o licenciamento da Ferrari, como F355 *Challenge* e *OutRun 2*.

Yu Suzuki mostra o arcade de *OutRun* no evento JAMMA Show 1986 (Reprodução/ RePlay Magazine de agosto de 1986, Gamasutra)

Brisa passageira

No início de *OutRun*, o carro vai para a linha de largada com a faixa "Start", onde há uma aglomeração de pessoas e até uma câmera de vídeo. Um semáforo acende o sinal verde e um sujeito dá a bandeirada. Apesar de o jogo até marcar o tempo da volta, *OutRun* não é um jogo de corrida convencional. O que Yu Suzuki desejava extrair do filme era o espírito de liberdade de dirigir na estrada, mas sem o frenesi de uma competição. "Na época, os grandes jogos de corrida eram feitos simplesmente para melhorar suas habilidades de pilotagem, então eu queria me opor a isso e criar um jogo sobre dirigir um carro com uma mão no volante, acompanhado de uma bela mulher no banco do passageiro... e que o jogador pudesse ganhar a corrida por uma longa margem, sem nenhuma ameaça verdadeira imposta por qualquer um dos outros pilotos", afirma ao *Sega Mega Drive Collected Works*. Isso também se traduz no desleixo do motorista em relação às normas de direção, ignorando, por exemplo, o uso de capacete e cinto de segurança, o que fica evidente na hora em que o automóvel capota, arremessando ele e a moça loira para fora do veículo.

O arcade de *OutRun* não facilita as coisas, oferecendo apenas a opção de câmbio manual. Mas não é nenhum bicho de sete cabeças para quem está acostumado com o automático, já que há somente a marcha lenta e a rápida – a troca deve ser feita quando o velocímetro chega perto dos 190 km/h. O jogo pede velocidade máxima sempre que possível (o limite é de 293 km/h), e são poucos os momentos em que é preciso reduzir a marcha. Na maioria das vezes, o jogador precisa frear ou desacelerar não para fazer a curva, mas para evitar a batida em carros e caminhões, afinal *OutRun* acontece em vias públicas, não em circuitos fechados.

A ideia de Yu Suzuki era realmente oferecer realismo na pilotagem, embora o foco não seja na competição. "No período do desenvolvimento de *OutRun*, jogos de corrida eram feitos de modo que uma colisão com outro carro automaticamente resultaria em uma explosão, e eles tinham muitas coisas que seriam impossíveis com carros de verdade. Mesmo se você for bom em dirigir carros na vida real, as habilidades necessárias para esses jogos são completamente diferentes. Eu queria fazer um jogo de corrida no qual os jogadores que fossem motoristas habilidosos também pudessem obter bons resultados", revela à Retro Gamer. "Por isso, sempre que possível, simulamos itens como potência, torque, relação de engrenagens e engenharia de pneus, bem próximos dos carros da vida real. Para sua época, acho que o nível de produção de *OutRun* foi muito alto."

Há três tipos de cabines do arcade americano de *OutRun*. O "deluxe" tem monitor de 26 polegadas, ao passo que o "upright" e o "standard" têm monitor de 20 polegadas. Em outros países há algumas variações desses modelos

Nada de colocações ou adversários: a única preocupação em *OutRun* é cruzar a linha de checkpoint dentro do limite de tempo. Ao passar pelo checkpoint, os segundos que sobram são acrescentados ao tempo adicional dado para a próxima fase. Antes de completar a etapa, sempre há uma via para esquerda e outra para direita, oferecendo múltiplas opções de percursos. Cada rota abre para outra bifurcação e, obrigatoriamente, o jogador percorre por cinco áreas diferentes se conseguir atingir o final. No total, são 15 regiões possíveis para alcançar uma das cinco linhas de chegada que o jogo possui. *OutRun* não é pioneiro nesse formato de pista não linear: *TX-1*, arcade com três telas da Tatsumi (1983), já trazia o conceito, mesmo sendo um jogo de Fórmula 1 – o que não fazia sentido, pois a categoria é disputada em circuitos fechados.

A criação de Yu Suzuki leva vantagem na variedade de cenários, com áreas litorâneas, desertos, áreas floridas e até alpes. Não parece realista ter locais tão diversos concentrados em um território tão pequeno, mas o jogo resolve isso com transições suaves de uma área para a outra. "Eu queria produzir um jogo no qual o jogador pudesse desfrutar da mudança de cenários e ambientes magníficos enquanto dirige", conta Yu Suzuki. "Quis fazer estágios em que o jogador pudesse sentir a fragrância suave das flores."

Os caminhões teimam em ficar na frente dos carros em alta velocidade

Ondas mágicas

Antes do início da corrida, uma peculiaridade: aparece uma mão sintonizando o rádio no interior do veículo. "Parecia apropriado que o jogador pudesse escutar as músicas no rádio ao dirigir, como em um carro de verdade", conta Suzuki. Mantendo o volante na posição ou virando-o para a esquerda ou direita, o jogador escolhe uma das três faixas que vão sonorizar o passeio de *OutRun*: o jazz latino "Magical Sound Shower", o fusion "Passing Breeze" e o rock "Splash Wave". Após a exibição do percurso escolhido no mapa, se o jogador acumula pontos suficientes para entrar no high score, surge ainda uma quarta música, que ficou conhecida no LP e K7 *Sega Game Music Vol.1* por "Last Wave".

Tamanho enfoque na trilha sonora em um jogo de corrida era algo inédito. Até então, o jogador se limitava a ouvir uma trilha sem poder escolhê-la. Mais do que isso, a complexidade e a criatividade dessas composições estavam em um patamar sem precedentes na história da game music,

Sem cintos de segurança, o motorista e sua namorada voam quando o veículo capota em alta velocidade. Eram outros tempos...

OUTRUN 3D

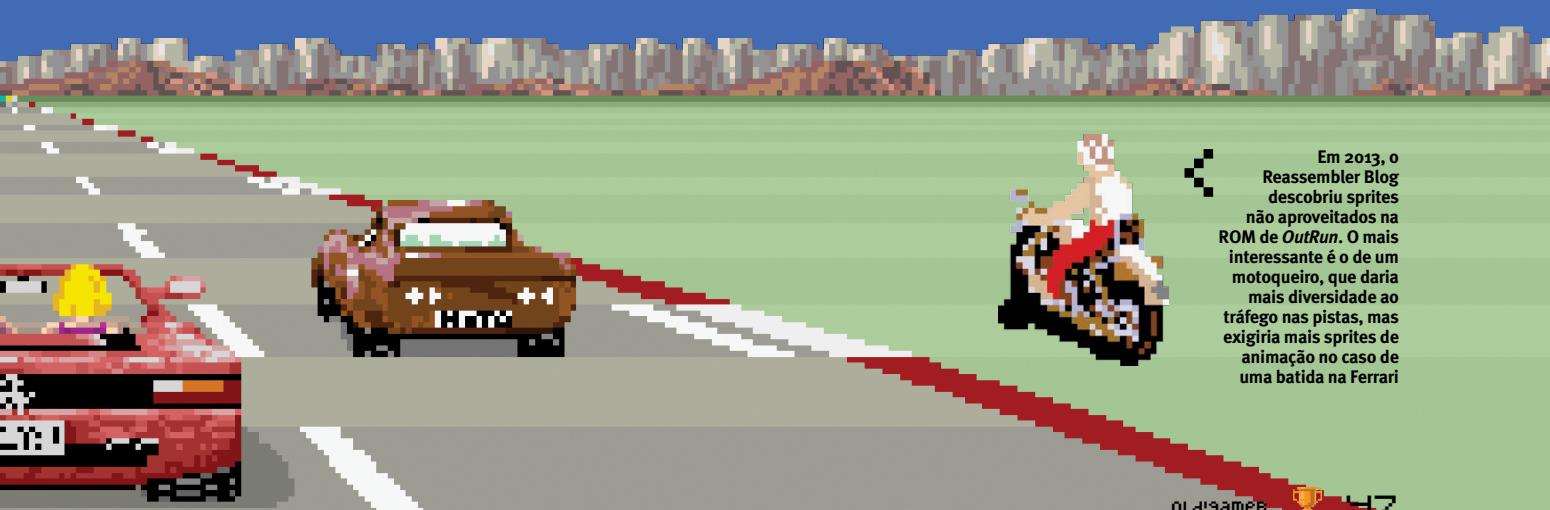
Outrun foi relançado como *OutRun 3D* em 1989, em uma versão compatível com os óculos 3D do Master System. O uso do acessório é opcional, pois há opção para deixar o jogo no modo 2D convencional, ainda que dessa forma a sensação de velocidade fique menor do que na adaptação normal de dois anos antes. Além de alterações nas pistas e nos cenários, *OutRun 3D* traz uma mudança na trilha sonora. Das faixas originais, apenas foi mantida a "Magical Sound Shower", que se soma a três músicas novas: "Midnight Highway", "Color Ocean" e "Shining Wind". Compostas pela Chikako Kamatani (conhecida pelo pseudônimo Tarnya), elas são criativas e variadas, mas não combinam com a atmosfera do jogo. *OutRun 3D* saiu somente na Europa e Brasil, e embora não tenha sido lançado no Japão, o cartucho é compatível com som FM.

MAPA DO PASSEIO

Com 15 cenários diferentes divididos em cinco fases, *OutRun* apresenta 15 caminhos possíveis para terminar o jogo. Confira as paisagens que cada ambiente oferece ao longo da pilotagem.

1. Coconut Beach
2. Gateway
3. Devil's Canyon
4. Desert
5. Alps
6. Cloudy Mountain
7. Wilderness
8. Old Capital
9. Wheat Field
10. Seaside Town
11. Vineyard
12. Death Valley
13. Desolation Hill
14. Autobahn
15. Lakeside

acostumada com músicas de melodias mais simples e curtas. A inspiração da trilha surgiu com o material que Yu Suzuki trouxe da viagem à Europa. "Ao ver as fotos e os vídeos, parecia até que eu também tinha ido àquelas cidades. Eu usava as imagens para compor a trilha", revela o autor Hiroshi Kawaguchi no documentário *Diggin' in the Carts*. "*OutRun* tem três músicas de fundo, então decidi que a primeira seria fusion e a segunda, rock. A terceira tinha de ser diferente, então optei pelo jazz latino. Os jogadores deveriam se sentir em seus próprios carros, com o rádio tocando."

Hiro, como é apelidado, foi contratado pela Sega como programador – música era apenas seu hobby. Yu Suzuki teve a oportunidade de ouvir seu trabalho e pediu que ele fizesse a trilha de *Hang-On*, iniciando uma parceria que se repetiu em outros jogos além de *OutRun*, como *Space Harrier*, *After Burner* e *Power Drift*. A experiência de Hiro na programação foi uma grande vantagem no processo de criação das faixas. "Compor naquela

Em 2013, o Reassembler Blog descobriu sprites não aproveitados na ROM de *OutRun*. O mais interessante é o de um motoqueiro, que daria mais diversidade ao tráfego nas pistas, mas exigiria mais sprites de animação no caso de uma batida na Ferrari

REMAKE SEM BRILHO

Apostando na nostalgia, a série de remakes *Sega Ages 2500* teve um total de 33 volumes para PlayStation 2 no Japão, publicados entre 2003 e 2008. Naturalmente, um dos jogos escolhidos para essa leva foi *OutRun*. Lançado em 2004, *Sega Ages 2500 Series Vol. 13: OutRun* recria o jogo em 3D de maneira fiel, apesar da falta de capricho da softhouse 3D-Ages nos gráficos, com texturas chapadas – ao menos a taxa de quadros é de 60 por segundo. Na adaptação para os polígonos, o modelo do veículo ficou maior e não imita mais uma Ferrari Testarossa. Além do modo Arcade similar ao jogo original, o remake possui o modo Arranged, que traz percursos novos com diferentes variações de terreno e veículos adversários que também disputam a corrida. Antes das provas é possível escolher versões das músicas arranjadas por Makoto Iida, do estúdio SIMS. Com guitarra de verdade, elas ficaram empolgantes, mantendo as características que consagraram as composições. No Ocidente, esse remake pode ser encontrado na coletânea *Sega Classics Collection*, que reúne outros volumes do *Sega Ages 2500* e saiu para PlayStation 2 em 2005.

época era um pesadelo. Tínhamos de compor em um teclado e depois gravar em uma fita K7. Só depois escrevíamos a partitura. Em seguida, produzíamos a música no PC. Nós botávamos os números no PC. Era tudo feito com números. Compilávamos o que havíamos inserido no computador e passávamos para o sequenciador. Quando apertávamos o play, o som saía", afirma. "A melhor parte de compor música naquela época era utilizar a tecnologia. Era interessante imaginar que tipo de som eu podia criar com aquele hardware. Eu me sentia muito contente em poder trabalhar com aquilo."

Inspiradas, melódicas e memoráveis, as músicas formam uma perfeita sinergia com o visual de *OutRun*. "Não consigo pensar no jogo e na trilha como coisas independentes e separadas", diz Yu Suzuki (que tem como música favorita do jogo a "Magical Sound Shower") à Retro Gamer. Curiosamente, o game designer tinha um plano diferente para as composições. "Durante o planejamento, expliquei em detalhes para o engenheiro de som que tipo de faixas estávamos precisando. Basicamente, disse a ele que queria oito músicas em estilo rock a 150 batidas por minuto. Eu me lembro de escolher o número de faixas para ser usadas como pontos de referência. Naquele tempo não podíamos usar samples ou som PCM, então o timbre das faixas era sintetizado, o que nos levou a ter alguma dificuldade quando tentamos reduzir a quantidade de dados para reproduzir as músicas", comenta Suzuki. "Eu queria guitarra e vocal na trilha sonora, mas era impossível de conseguir isso com a tecnologia da época, então tive de desistir."

Esse desejo de ter instrumentos reais nas músicas não se concretizou

OutRun apresenta uma grande variedade de veículos no tráfego

no jogo, mas aconteceu de outra forma. Juntamente com o compositor Koichi Namiki (*Thunder Blade*, *Galaxy Force*) e convidados, Hiroshi Kawaguchi formou em 1988 a S.S.T. Band, a primeira banda de game music da história, que tocava em álbuns versões arranjadas dos maiores hits da Sega na época, especialmente dos arcades. As músicas sintetizadas ganhavam um novo significado com instrumentos como guitarra, baixo elétrico e bateria. Com Hiro no teclado, as músicas de *OutRun* foram frequentemente apresentadas em shows ao vivo no Japão, como no Game Music Festival 1990, que deu origem ao show S.S.T. Band Live, lançado em CD e VHS. Hiro deixou a banda em 1990 e o grupo acabou em 1993. Porém, em 2011, alguns dos ex-integrantes da S.S.T. Band se reuniram e formaram a Blind Spot, novamente para tocar músicas de jogos clássicos da Sega. Hiro não faz parte da Blind Spot, mas integra uma outra banda, a [H.], que também tem no repertório músicas de jogos da produtora – evidentemente, *OutRun* está entre eles.

***OutRun* usa a tecnologia Super Scaler introduzida em *Hang-On*, que garante uma excelente sensação tridimensional para elementos que compõem os cenários, como os coqueiros, pilares e túneis**

Sair da pista dessa maneira atrapalha todo o desempenho

Novas ondas

Não muito mais que dez pessoas foram suficientes para criar *OutRun* na Sega. "A equipe era composta por quatro programadores, cinco designers gráficos e um compositor. A cabine do arcade foi feita por encomenda por outro time. O time de produção foi formado por pessoas que estavam disponíveis, então não pude escolher quem eu queria", revela Yu Suzuki. "Eu me lembro que a maior parte do desenvolvimento levou de oito a dez meses para finalizar. No entanto, durante esse tempo nós estávamos quase morando na Sega."

Mesmo que o jogo já estivesse à frente de seu tempo em termos de qualidade, o game designer não ficou plenamente satisfeito com o resultado. "Eu só pude colocar cerca de metade das coisas que queria em *OutRun*. Por causa das limitações de orçamento e prazo, parte do conteúdo que planejei teve de ser espremido ou cortado. Fiz planos para oito personagens e queria incluir vários eventos em cada checkpoint, que poderiam fazer o jogador ter a experiência de uma história; algo como o filme *Quem não corre, voa*", explica. "Também queria dar aos jogadores a escolha de pilotar supercarros, para que pudessem sentir as diferenças de performance."

OutRun foi um dos grandes sucessos do início da carreira de Yu Suzuki e se tornou umas das principais franquias da Sega. Raras séries de corrida daquela época sobreviveram ao tempo, e *OutRun* foi muito bem representado na sexta e sétima gerações de consoles, com *OutRun 2006: Coast 2 Coast* (PC, Xbox, PlayStation 2 e PSP) e *OutRun Online Arcade* (PSN e XBLA), que saiu de catálogo em 2011 depois de a licença com a Ferrari ter expirado. *OutRun* deixou sua marca na história dos videogames como um dos maiores representantes da era de ouro dos arcades e sempre será lembrado pela sensação de liberdade para dirigir sem grandes preocupações.

FERRARIS E CALHAMBEQUES

Nos anos 80, a Sega ainda não se importava em ver suas franquias em computadores ou em sistemas concorrentes, como o PC Engine. Isso resultou em adaptações nesses sistemas e aparições do jogo em quatro gerações de consoles da Sega – as versões para Master System, Mega Drive e Game Gear foram lançadas oficialmente no Brasil pela Tectoy. Além de todas as conversões comentadas abaixo, também é possível encontrar *OutRun* como um minigame em *Shenmue II* (Dremcast e Xbox) e como extra habilitável em *OutRun 2* (Xbox).

1. Master System (Sega, 1987): ao preço de poucos elementos do cenário, a primeira adaptação do arcade mantém uma ótima taxa de quadros por segundo – sobretudo para um console 8-bit. A trilha musical foi adaptada com fidelidade para o som PSG e ficou ainda melhor com os timbres encorpados do áudio FM (disponível no modelo do Master System fabricado no Japão ou então com o add-on FM Sound Unit para o Sega Mark III, console que deu origem ao Master).

2. Amstrad CPC (Probe Entertainment Limited/U.S. Gold, 1987): um arranjo da "Splash Wave" aparece na tela-título, mas não há trilha no jogo. Essa versão incluía uma fita K7 com as músicas do arcade para supostamente ouvi-las no toca-fitas enquanto a pessoa joga. Pelas limitações do computador, o asfalto e as extremidades da pista são da mesma cor, dando a sensação que o carro viaja no vazio. Fora que é uma adaptação extremamente lenta.

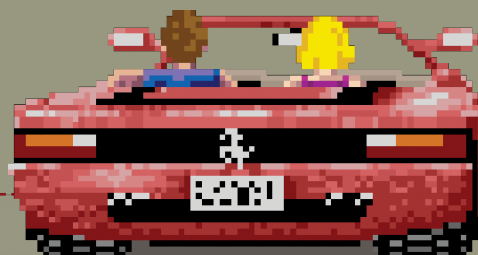
3. ZX Spectrum (Probe Entertainment Limited/U.S. Gold, 1987): não só a pista e um trecho do cenário são da mesma cor, como o carro também! Dependendo da área, a parte inferior da tela pode ficar toda verde, amarela e até roxa. Apesar disso, os sprites possuem bom detalhamento. Em vez de escolher qual música ouvir no início, a "Splash Wave" e "Magical Sound Shower" tocam alternadamente, mudando de faixa a cada fase.

4. Atari ST (Probe Entertainment Limited/U.S. Gold, 1988): mesmo com a simplificação dos cenários – a vegetação nas margens da pista é muito menor do que no arcade –, a taxa de quadros por segundo não proporciona boa sensação de velocidade. Em relação à trilha, há versões da "Splash Wave" e "Magical Sound Shower" com a conhecida sonoridade de chiptune do sistema, e elas também se revezam, sem o jogador poder escolher qual quer ouvi-las no começo.

5. Commodore 64 (Amazing Products/U.S. Gold, 1988): a restrição das cores da pista e do cenário do Amstrad CPC também é um problema nessa versão. Em compensação, a boa sensação de velocidade e a presença de adaptações competentes das músicas "Splash Wave" e "Magical Sound Shower" garantem uma experiência agradável. Estranhamente, as rotas alternativas foram excluídas, e o jogador escolhe a pista antes de começar, descaracterizando a liberdade que simbolizou o jogo original.

6. MSX (Bedrock Software/US Gold, 1988): esse é um port da versão do ZX Spectrum e sofre da mesma limitação de cores. Apesar disso, a Ferrari pelo menos é vermelha, destacando o veículo do cenário. Outra diferença é que a "Splash Wave" toca na tela-título e a "Magical Sound Shower" é audível em toda a corrida.

7. MSX 2 (Pony Canyon, 1988): visualmente, dá para dizer que essa versão não está muito longe da do Master System. Já o áudio... é um desastre. Embora o jogo tenha o conhecido trio de faixas, muitos trechos das músicas são quase irreconhecíveis. O som de derrapagem é simplesmente ridículo.

8. Amiga (Probe Entertainment Limited/U.S. Gold, 1989): como sempre acontece, a versão do Amiga é similar à do Atari ST, tanto em suas virtudes (gráficos competentes) quanto nos seus defeitos (baixa taxa de quadros). Nessa adaptação, porém, os arranjos da "Splash Wave" e "Magical Sound Shower" têm timbres ruins e não empolgam.

9. PC (Unlimited Software/Sega, 1989): apesar da sensação de velocidade aceitável, é uma conversão pobre tecnicamente, com poucas cores e cenários vazios. As músicas possuem uma sonoridade com qualidade bastante limitada, deixando a trilha muito enjoativa. Pelo menos a adaptação tem as três faixas para escolher – nesse jogo, a "Magical Sound Shower" é chamada de "Musical Sound Shower".

10. PC Engine (NEC Avenue, 1990): lançada apenas no Japão antes mesmo da versão do Mega Drive, essa adaptação é competente em em quase todos os sentidos – exceto pelo irritante zunido do motor, que pode ser desativado.

11. Mega Drive (Hertz/Sega, 1991): a desenvolvedora SIMS, na época subsidiária da Sega, contratou a softhouse Hertz para converter *OutRun* para Mega Drive. Supervisionada por Yu Suzuki, a adaptação proporciona uma experiência próxima do jogo original, cinco anos após o lançamento do arcade. A versão 16-bit tem até uma música nova: "Step on Beat", envolvente jazz funk assinado por Chamy Ishi, do estúdio T's Music. A faixa chega até a lembrar as trilhas de *Sonic* no Mega Drive. Essa edição foi posteriormente inclusa na coletânea *Sega Archives from USA Vol. 1*, lançada para PC só no Japão em 2000.

CANCELADO **12. X68000** (Hertz/Sega): Tsunetomo Sugawara, ex-funcionário da Hertz, revelou em entrevista para o site Game Developer Research Institute que a softhouse chegou a trabalhar na conversão de *OutRun* para X68000. A adaptação nunca foi anunciada e o projeto foi cancelado antes de sua conclusão. Considerando o poderio técnico do computador da Sharp e a alta qualidade de outras versões para o sistema, poderia ser o melhor *OutRun* doméstico de sua época.

13. Game Gear (SIMS/Sega, 1991): geralmente, as versões do Game Gear são baseadas em jogos do Master System (e vice-versa). No caso de *OutRun*, a adaptação portátil é um jogo diferente do console 8-bit, e dá para notar que o sprite da Ferrari é menor e menos detalhado do que no Master. Uma novidade é o modo versus contra o computador ou outra pessoa com um cabo link para conectar um Game Gear a outro.

14. Saturn (Rutubo Games/Sega, 1996): parte da coleção de relançamentos *Sega Ages*, o port lançado apenas no Japão para o 32-bit da Sega supera o arcade, já que há uma opção que permite alterar a taxa de quadros por segundo para 60 em vez dos 30 do original. A trilha musical foi arranjada especialmente para esse relançamento pelo próprio compositor Hiroshi Kawaguchi, que foi bastante ousado ao deixar as faixas com uma pegada bem diferente. Essa versão do jogo pode ser encontrada na coletânea *Sega Ages*, que foi publicada no Ocidente pela Working Designs e também inclui *Space Harrier* e *After Burner II*. Estranhamente, nessa compilação não é possível ouvir os arranjos das músicas.

15. Celular (Sega, 2007): *OutRun* foi lançado algumas vezes para telefones móveis no Japão e a mais recente delas é compatível com celulares 3G. O modelo da Ferrari foi bastante modificado nessa versão.

16. Nintendo 3DS (M2/Sega, 2014): os relançamentos da Sega para o portátil da Nintendo costumam ser fantásticos, e *3D OutRun* não é diferente. Além de rodar a 60 quadros por segundo, essa versão conta com níveis de dificuldade e permite salvar o progresso no meio do jogo. Há opções de personalização e uma variedade de gabinetes de arcade à disposição, recriando o som ambiente específico para a máquina escolhida. A melhor novidade são as duas músicas inéditas: "Cruising Line", de Manabu Namiki, e "Camino a Mi Amor", de Jaelyn Nisperos. São duas faixas fantásticas que poderiam facilmente se passar por composições do próprio Hiroshi Kawaguchi feitas na época do arcade original.

ROAD FIGHTER

Explosões, tráfego intenso e derrapagens no clássico da Konami que introduziu o drifting nos jogos de corrida

Por Alexei Barros

Road Fighter vai na contramão dos demais jogos de corrida. Antes de seu lançamento, outros títulos, como *Turbo* (Sega) e *Enduro* (Activision), já buscavam mostrar a pista de frente com a intenção de oferecer mais imersão ao jogador. Em vez disso, neste jogo da Konami, o carro é controlado por uma visão aérea, com o veículo enfrentando o trânsito em alta velocidade. O clássico também é um dos pioneiros na técnica do drifting (derrapagem) e sua importância nem sempre é reconhecida como deveria.

Luta na pista

Road Fighter é um nome familiar entre os usuários do computador MSX, pois faz parte do imenso portfólio de títulos da Konami para o sistema. Porém, trata-se de uma conversão de um arcade lançado em 1984. A máquina já apresentava um grande diferencial em relação a outros fliperamas de corrida, substituindo o volante e os pedais de acelerador e freio por uma alavanca e dois botões.

Não há um comando para frear o automóvel: um botão acelera o carro na marcha lenta, chegando ao limite de 192 km/h; o outro ativa a marcha rápida, que só é acionada com pelo menos 100 km/h, alcançando a absurda velocidade máxima de 400 km/h. O carro do jogador larga na quadragésima posição e o objetivo é terminar cada uma das seis etapas da corrida no menor tempo possível para ganhar posições. No entanto, não há um limite de tempo para chegar ao final da prova ou cruzar algum checkpoint: o que determina a continuidade da corrida é o combustível. O possante vermelho controlado pelo jogador consome combustível até quando o veículo explode, e a pane seca é o que causa game over. Para evitar isso, o automóvel precisa tocar em um dos carros multicoloridos que percorrem a pista e fornecem um gole de combustível na tentativa de prosseguir na prova.

Além de ultrapassar adversários, também é preciso desviar dos carros convencionais que estão no trânsito. Dependendo

da cor e do modelo, cada veículo apresenta um comportamento distinto, podendo simplesmente continuar seguindo a mesma rota, mudar de faixa bem na hora que o seu automóvel passar ou então dirigir de forma agressiva e imprevisível.

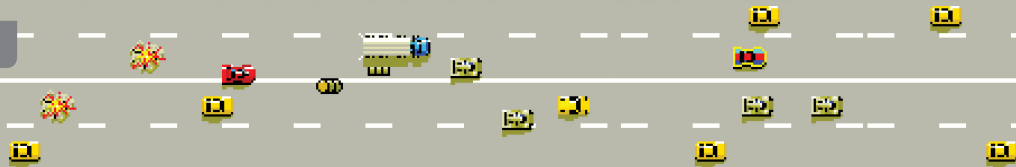
Em certos momentos, a quantidade de carros chega a ser insana, e para obter sucesso em *Road Fighter* é essencial usar as batidas a favor do jogador. Uma convenção dos jogos de corrida é a colisão dos veículos provocar uma explosão, mas aqui isso só acontece se o automóvel colidir nas laterais da pista. Ao bater em outro veículo, o carro começa a derrapar e, para acertar isso, o segredo é compensar com o direcional na mesma direção da derrapagem. É diferente do senso comum – que seria utilizar a direção oposta para corrigir o traçado, mas, se o jogador tentar isso, certamente o automóvel perde o controle. O mais curioso é que a batida em outro carro na derrapagem facilita a retomada de controle.

Se o veículo começar a girar, é indicado desacelerar para tentar evitar a batida no guard rail, o que nem sempre é possível. A técnica da derrapagem também deve ser feita se o veículo passar sobre poças d'água e manchas de óleo no asfalto. Só não dá para fazer algo assim com os caminhões: ao bater neles, é explosão na certa. Para piorar, há caminhões que largam tonéis na pista, e colidir com eles também destrói o carro. Outro desafio são as variações de largura e inclinação da pista. Com seis ou até quatro faixas de trânsito, há um bom espaço para tentar desviar dos carros, mas o problema é quando há somente duas delas, com uma ocupada por um veículo. Eventualmente, um trem, um avião e o Konami Man podem surgir, e se eles cruzarem a tela sem o carro do jogador quebrar, é concedida uma pontuação bônus.

Para um jogo de 1984, a representação dos ambientes vistos de cima ainda impressiona, especialmente porque cada parte da corrida acontece em um cenário diferente. O racha começa em uma zona residencial, passa pela floresta, atravessa uma ponte acima do mar, segue pela praia, continua em uma região rochosa e termina em uma área com plantação.

- **Ano:** 1984
- **Publicação:** Konami
- **Desenvolvimento:** Konami
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** NES, MSX, celular, Nintendo Wii (Virtual Console) e Nintendo Wii U (Virtual Console)

Além de ser altamente explosivo, o caminhão derruba tonéis na pista

Quando surge o jato ou o trem, há chances de ganhar mais pontos

Assim que o jogador chega ao final, o jogo volta para o começo. Embora nem sempre a proporção pareça a mais correta, os ambientes apresentam casas, animais, quadras de tênis, piscinas – só não dá para prestar muita atenção nisso tudo por conta da velocidade e com tantas coisas para se preocupar na pista.

A parte musical de *Road Fighter* é sucinta, já que não há, por exemplo, um tema durante a corrida. Mas a melodia da fanfarra da largada não é algo que sai da memória de quem jogou.

O fim da competição

Em 1985, *Road Fighter* seguiu o tradicional caminho para as conversões domésticas do MSX e NES lançadas na Europa e no Japão. O estilo simples do jogo favoreceu para que isso acontecesse sem uma disparidade técnica tão grande como costuma acontecer em casos assim, ainda que os ports não apresentem a mesma velocidade frenética do arcade e tenham descartado os detalhes do tempo da corrida e da colocação. Basta chegar ao fim da pista se o combustível permitir.

No NES, o jogo tem marcha lenta ou rápida, com a diferença de que é possível selecionar a segunda sem passar pela primeira. O mapa da prova aparece do lado esquerdo, em paralelo com a pista, mas o mapa que mostra as mudanças de terreno no arcade foi descartado. A velocidade e o nível do tanque de combustível são medidos numericamente e não em barras de energia. Há uma quantidade e variedade muito menor de automóveis no trânsito, mudando apenas as cores e o número de adversários agressivos: os amarelos seguem normalmente pela sua pista, porém os verdes e vermelhos fecham o veículo do jogador. As manchas de óleo e os caminhões, que aqui não soltam tonéis, não são tão frequentes. Não há poças, só que, em compensação, há buracos na pista com bloqueios que causam explosão instantânea. Uma desvantagem do console 8-bit é que há somente quatro cenários: área residencial, ponte, praia e zona montanhosa. O Konami Man está presente nessa versão, assim como no arcade, mas não o trem e nem o avião.

No MSX, apenas um comando (a barra de espaço no caso do teclado) é usado para acelerar o carro, e não há diferença entre a marcha lenta ou rápida, facilitando bastante as coisas. O mapa que mostra a distância até o fim da prova, exibido na parte superior no arcade, foi simplificado e reposicionado para a direita e aparece com o mapa das variações de terreno. Para coletar combustível adicional, o carro

O cenário com neve aparece apenas na versão do MSX

O herói Konami Man sobrevoa as pistas sem ligar para a distração que causa aos pilotos

O CAMINHO DA VITÓRIA

No total, *Road Fighter* conta com seis cenários no arcade e no MSX, e apenas quatro no NES. Cada versão apresenta uma ordem diferente de cenários. Veja no que elas se diferem.

AS SEQUÊNCIAS DE ROAD FIGHTER

Road Fighter não entrou para a lista de franquias abandonadas da Konami, porém as continuações e jogos relacionados com o arcade seguiram para outros caminhos. Veja como, de uma forma ou de outra, *Road Fighter* continuou sendo lembrado pela produtora.

Konami GT (arcade, 1985)
No Japão, esse arcade é conhecido por *Konami RF2 - Red Fighter* – o '*RF2*' seria uma referência a *Road Fighter*. O objetivo do jogo também é conduzir um carro vermelho até a linha de chegada antes que o combustível acabe, mas a perspectiva é de dentro do veículo.

Midnight Run: Road Fighter 2 (arcade, 1995)
Uma década depois, a série voltou em uma continuação na era dos polígonos, com diferentes carros baseados em modelos reais (embora não licenciados) em configuração normal ou com tunagem para dirigir em cenários urbanos. A Konami também fez um port desse jogo para PlayStation.

Winding Heat (arcade, 1996)
A sequência de *Midnight Run* – dessa vez sem a referência a '*Road Fighter*' no nome do jogo – traz uma maior variedade de carros, incluindo opções para modelos normais ou tunados. As provas acontecem em belas paisagens montanhosas.

Road Fighters (arcade, 2010)
Depois do sumiço de 14 anos, a série voltou em um jogo que apresenta veículos reais e licenciados à disposição, de montadoras como BMW, Toyota, Ford, Peugeot e Audi. O arcade possui óculos para gráficos 3D estereoscópicos, mas também é possível jogá-lo sem o acessório. Com um memory card, dá para gravar a personalização do seu veículo.

deve tocar nos corações bônus (!?), que substituem os veículos multicoloridos. A mesma simplificação dos carros na pista do NES é aplicada no MSX, apenas com os carros verdes e azuis seguindo tranquilamente a viagem e os veículos lilás mudando de faixa. A única novidade é um automóvel azul que eventualmente surge em altíssima velocidade e sempre ultrapassa o veículo do jogador. Há caminhões, mas eles não jogam tonéis. Manchas de óleo e poças d'água são mais raras. A ordem dos seis cenários é diferente do arcade, e a área final foi substituída por um trecho na neve, inédito e exclusivo dessa versão, dando uma variedade ainda maior de ambientes. Mas nada de trem, avião ou Konami Man causando surpresas nas pistas do MSX.

Road Fighter foi relançado diversas vezes. O jogo está presente na coletânea para fliperama *Konami 80's AC Special* (1998), que apareceu no PlayStation com o nome *Konami Arcade Classics* (1999). No Nintendo DS, é possível encontrar o arcade de *Road Fighter* na compilação *Konami Classics Series: Arcade Hits* (2007). O título também chegou a ser disponibilizado em um dos pacotes de jogos do serviço Game Room do Xbox 360 e PC.

A versão de MSX foi relançada na *Konami Game Collection Extra* (1989) para o próprio sistema e nas compilações *Konami Antiques: MSX Collection Vol. 1* (1997) do PlayStation e *Konami Antiques: MSX Collection Ultra Pack* (1998) do Saturn. Essa adaptação ainda pode ser encontrada no Virtual Console japonês do Wii e do Wii U. Ambos os ports de MSX e NES foram relançados para celular no Japão.

Derrapar para ganhar

A história de *Road Fighter* não acabou no arcade de 1984. A série teve continuações pouco conhecidas na era dos polígonos (veja o quadro "As sequências de *Road Fighter*"), mas o principal legado de *Road Fighter* é a utilização do drifting na direção do carro. Tempos depois, com mais tecnologia e gráficos tridimensionais, a derrapagem nas curvas se tornou uma técnica que moldou o estilo de jogo de *Daytona USA*, *Ridge Racer* e muitos outros títulos de corrida modernos.

Embora tenha apenas quatro cenários, a versão para NES manteve a qualidade gráfica do arcade

O estreitamento da pista na praia exige atenção redobrada

biblioteca Gamer do Brasil.

Pôsteres de Luxo

Papel especial, tipo cartão. Formato gigante 41 x 30 cm

Pôsteres espetaculares, com cenas marcantes de cada tema, que você pode manter como livro ou destacar e enquadrar.

+

Destiny

+

The Last of Us

+

Assassin's Creed

Livros Ilustrados

+

PlayStation Arte - Volumes 1 e 2

Ilustrações oficiais de jogos incríveis e exclusivos.

Detonados, Dicas e Troféus

+

Detonados, Dicas e Troféus PlayStation Edições 1 e 2

5050 (SP) (ou pelo site www.europanet.com.br

*Promoção válida até 15/08/2015. Sujeita à disponibilidade de estoque. Fretes não inclusos. Reservamos o direito de corrigir eventuais erros de divulgação nesta edição.

CAPTAIN FALCON

O protagonista de F-Zero que é figura carimbada de Super Smash Bros.

Jogos de corrida não precisam de histórias. Mesmo sem essa necessidade, *F-Zero* tem um numeroso elenco de personagens, sem tirar o foco das corridas, que são evidentemente o prato principal. O protagonista Captain Falcon adquiriu grande notoriedade não só por pilotar a Blue Falcon na série, mas também por ser um dos lutadores mais queridos do público em *Super Smash Bros.* Se não fosse por isso, ele já teria entrado para a lista de figuras que se perderam no tempo, pois *F-Zero* está há alguns anos fora dos radares da Nintendo.

Só no manual

Ele apareceu pela primeira vez no manual, já que no jogo mesmo só se vê o veículo Blue Falcon. O *F-Zero* do SNES não dava muito enfoque nos personagens.

O X da questão

Captain Falcon recebeu mais destaque em *F-Zero X* (Nintendo 64), aparecendo enfim no jogo. O sucessor *F-Zero GX* (GameCube) deu continuidade à história.

O clímax da lenda

O personagem estrelou um anime baseado na série que originou dois jogos para Game Boy Advance: *F-Zero: GP Legend* e *F-Zero Climax* (lançado só no Japão).

Falcon Punch

Depois de estrear como lutador secreto em *Super Smash Bros.*, Captain Falcon apareceu em todos os jogos dessa série, sendo o único representante de *F-Zero*.

De volta a Mute City

Enquanto Captain Falcon continua hibernando, os fãs podem conter a vontade por um novo *F-Zero* com o modo de 200cc em *Mario Kart 8* (Nintendo Wii U).

REVISTA
OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA
GRID DE LARGADA
LAP
RESET
START
STOP
TIME TRIAL

40 JOGOS DE **CORRIDA**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

1. Ayrton Senna's Super Monaco GP II (Mega Drive, 1992) • **2. Colin McRae Rally** (PC, 1998) • **3. Crash Team Racing** (PlayStation, 1999) • **4. Cruis'n USA** (arcade, 1994) • **5. Daytona USA** (arcade, 1994) • **6. Diddy Kong Racing** (Nintendo 64, 1997)
7. Enduro (Atari 2600, 1983) • **8. Excitebike** (NES, 1984) • **9. F355 Challenge** (arcade, 1999) • **10. Final Lap** (arcade, 1987) • **11. Formula 1 Championship Edition** (PlayStation, 1997) • **12. F-Zero X** (Nintendo 64, 1998) • **13. Gran Turismo 2** (PlayStation, 1999)
14. Grand Prix 4 (PC, 2002) • **15. Hang-On** (arcade, 1985) • **16. Hard Drivin'** (arcade, 1989) • **17. Indianapolis 500: The Simulation** (PC, 1989) • **18. Indy 500** (arcade, 1995) • **19. Metropolis Street Racer** (Dreamcast, 2000) • **20. OutRun** (arcade, 1986)
21. Pole Position (arcade, 1982) • **22. Power Drift** (arcade, 1988) • **23. R.C. Pro-Am** (NES, 1988) • **24. Rad Mobile** (arcade, 1991) • **25. Rally-X** (arcade, 1980) • **26. Ridge Racer** (arcade, 1993) • **27. Road Fighter** (arcade, 1984) • **28. Road Rash** (3DO, 1994)
29. Rock 'N Roll Racing (SNES e Mega Drive, 1993) • **30. San Francisco Rush: Extreme Racing** (arcade, 1996) • **31. Sega Rally Championship** (arcade, 1994) • **32. Sega Super GT** (arcade, 1996) • **33. Street Racer** (Super Nintendo, 1994)
34. Super Mario Kart (Super Nintendo, 1992) • **35. Super Off-Road** (arcade, 1989) • **36. The Need for Speed** (3DO, 1994) • **37. Top Gear** (Super Nintendo, 1992) • **38. TX-1** (arcade, 1983) • **39. Virtua Racing** (arcade, 1992) • **40. Wipeout** (PlayStation, 1995)